



**João Vilnei de Oliveira Alices: Encontros na Vera-Cruz
Filho**



**João Vilnei de Oliveira Alices: Encontros na Vera-Cruz
Filho**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Criação Artística Contemporânea realizada sob a orientação científica do Doutor José Pedro Barbosa Gonçalves de Bessa, Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

o júri

presidente

Prof. Doutor Paulo Bernardino das Neves Bastos

Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Prof. Doutora Maria Isabel da Fonseca e Castro Moreira Azevedo

Professora Auxiliar da ARCA-EUAC Escola Universitária das Artes de Coimbra

Prof. Doutor José Pedro Barbosa Gonçalves de Bessa

Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

agradecimentos

Ao Pedro Bessa, por apostar e confiar neste projecto.
Ao Wellington Junior, pela paciência.
Ao José Cândido, pela parceria e companheirismo.
Ao Luis Melo, pela energia e ajuda em todos os momentos.
À Ingrid Teixeira, por acompanhar e perguntar por mais.
Ao André Quintino, pelos comentários pertinentes.
Ao Tobias, pela alegre companhia na reta final.
Ao Edmílson Júnior, pelo ouvido amigo.
Ao meu pai e à minha mãe, por acreditarem.
À vovó, pelo olhar doce de sempre.
Ao Sérgio Mota, pelos bigodes rejuvenecedores.
Ao Paulo Cerqueira, pelo futebol de quinta.
Ao Ceará Sporting, pelas alegrias deste 2009.
À Vera-Cruz, pode se deixar ver.
À Aveiro, pela luz.
Ao Carroll, pelas Alices.
Às Alices, pelo Carroll.

E à Isabel Nogueira. Sem ela não teria a menor graça. Sem ela não teria.

palavras-chave

Jogo, cidade, Vera-Cruz, Alice, Carroll.

resumo

O presente trabalho apresenta a reflexão surgida do projecto “Alices: Encontros na Vera-Cruz”, que pretende desenvolver uma reflexão teórica e prática sobre jogo e cidade a partir da criação de intervenções e planos de acção que tenham relação com os encontros que vive a personagem Alice no livro “Alice dos Outro Lado do Espelho”, de Lewis Carroll. Todas as acções acontecem, impreterivelmente, dentro dos limites da Freguesia da Vera-Cruz, em Aveiro. Este trabalho também pode ser utilizado como ferramenta auxiliar na criação e proposição de novas acções envolvidas com o projecto.

keywords

Game, city, Vera-Cruz, Alice, Carroll.

abstract

This paper presents a discussion arose from the project “Alices: Encontros na Vera-Cruz”, which aims to develop a theoretical and practical reflexion about the concepts of “game” and “city” by designing interventions and developing action plans that can be related with the encounters of Alice with other characters from the book “Alice in the Looking-Glass” by Lewis Carroll. All the actions take place within the limits of Vera-Cruz, in Aveiro. This work can also be used as an auxiliary tool to create and propose new actions involved with the project.

LISTA DE FIGURAS

- 7 Figura 1.1: Os modelos de *sticker* criados para divulgar o projecto.
- 8 Figura 1.2: Tuidledim colado sobre um cartaz publicitário.
- 9 Figura 1.3: Cartazes do Tuidledim e Alice Rainha .
- 9 Figura 1.3: Cartaz colado em pastelaria.
- 15 Figura 2.1: Ilustração de Carroll do original manuscrito de Alice Liddell
- 18 Figura 2.2: Ilustração de Tenniel para Jannerwocky (Rarrazoado). (CARROLL 2000:168)
- 20 Figura 2.3: Cena do jogo “American McGee’s Alice”.
- 22 Figura 2.4: Imagem do tabuleiro e a sequência dos 11 movimentos que Alice executa no Outro Lado do Espelho.
- 24 Figura 2.5: Imagem vista por Alice do alto do monte. “Ora, parece que está dividido como um enorme tabuleiro de xadrez!” (CARROLL 2000:178)
- 32 Figura 2.6: Desenho da Vera-Cruz.
- 33 Figura 2.7: Brasão da Freguesia da Vera-Cruz.
- 37 Figura 3.1: Fotografia da Rainha acompanhada por sua comitiva.
- 40 Figura 3.2: Assinatura Real na página do livro em que a Rainha Vermelha apresenta as regras à Alice.
- 41 Figura 3.3: Ilustração de Tenniel para as peças do outro lado do espelho.
- 43 Figura 3.4: Os cavalos brancos, o Romance e o coração.
- 48 Figura 3.5: A janela da casa do senhor Artur Matos, local de onde realiza as suas apresentações musicais.
- 49 Figura 3.6: *Flyer* do “Homem Orquestra”.
- 50 Figura 3.7: “Piloto” do Moliceiro que trouxe a Rainha D. Maria II à Aveiro.
- 58 Figura 3.8: Mya na brincadeira com o novelo de lã.

ÍNDICE

1	1. Introdução
1	1.1 o começo
4	1.2 apresentação
10	1.3 regras de leitura
14	2. Antes
14	2.1 As Alices
21	2.1.1 o jogo em <i>Alice do Outro Lado do Espelho</i>
30	2.2 a cidade de Aveiro
32	2.2.1 a freguesia da Vera-Cruz
35	3. Durante
35	3.1 o projecto, as acções e o site
36	3.2 Realizadas
37	3.2.1 a Rainha aprova as regras?
37	3.2.1.1 Plano de Acção
39	3.2.1.2 Relato
40	3.2.2 a sala do Espelho
41	3.2.2.1 Plano de Acção
42	3.2.2.2 Relato
44	3.2.3 “Os versos que vou recitar foram escritos exclusivamente para o teu deleite”
45	3.2.3.1 Plano de Acção
48	3.2.3.2 Relato
50	3.3 Planeadas
50	3.3.1 14 pares de agulhas
51	3.3.1.1 Plano de Acção
52	3.3.2 o cavaleiro vestido de papel
53	3.3.2.1 Plano de Acção
54	3.3.3 o Jardim das Flores Vivas
55	3.3.3.1 Plano de Acção
57	3.3.3.2 Guião da conversa entre as flores
58	3.3.4 Snowdrop e Kitty
59	3.3.4.1 Plano de Acção
61	4. Depois-Entretanto
61	4.1 Game Over?
63	4.2 Amigos Pensados: Alice
64	Bibliografia

O leitor destas páginas não deve ter esperança de encontrar uma justificativa pormenorizada de todas as palavras usadas. No exame dos problemas gerais da cultura, somos constantemente obrigados a efetuar incursões predatórias em regiões que o atacante ainda não explorou suficientemente. Estava fora de questão, para mim, preencher precisamente todas as lacunas de meus conhecimentos. Tinha que escolher entre escrever agora ou nunca mais; e optei pela primeira solução.

(J. Huizinga, 1938)

Capítulo 1

Introdução

1.1 o começo

É sempre complicado começar. E por mais lugar-comum que seja a frase, é importante que ela esteja aqui para não deixar esquecer o suor, as noites mal dormidas, as discussões e divagações, e a cafeína que os primeiros passos exigiram. Decidir o tema, explorar as leituras, escolher caminhos e desenvolver trabalhos práticos. Apagar tudo e começar de novo. Na altura do planejamento e das primeiras linhas, optar por um caminho é menos privilegiar um deles do que deixar de seguir todos os outros. E essa indefinição leva tempo a ser resolvida.

Com plena consciência disso, comecei por listar temas gerais que me fossem caros e que me dessem prazer ao poder trabalhá-los. Para a primeira conversa com o orientador levei um caderno novinho em folha com uma garatuja na primeira página que tentava relacionar, ainda que de maneira pouco clara, os conceitos de gênero, cidade e jogo. Cerca de três horas depois do início da reunião, agora com o caderno mais rabiscado, surgiu a Alice, mais precisamente a *do Outro Lado do Espelho* de Lewis Carroll.

Com a sua chegada, a questão de gênero seria deixada para uma pesquisa futura, e manter-se-iam os conceitos de jogo e cidade. Agora, o problema era misturar os três num trabalho acadêmico acompanhado por uma experiência prática.

Outra dificuldade seria falar do conceito de jogo e relacioná-lo com cidade depois da experiência com o *gentilândia.com*¹.

Continuo, como na altura do *gentilândia.com*, um apaixonado pelos jogos. O jogo, do totó (“pebolim é matraquilho”) ao vídeo-game, sempre foi uma das minhas paixões. Desde os campeonatos de futebol de botão da infância, quando eu jogava com Corinthians Paulista, onde, na narração durante as partidas quem realizava as

¹ O *gentilândia.com* é ao mesmo tempo o trabalho escrito e a intervenção, que permitiu aos transeuntes e moradores da Gentilândia – localidade da cidade de Fortaleza – durante o mês de Janeiro de 2007, desenvolverem uma nova relação com aquele espaço. Com o trabalho escrito, o leitor tem a oportunidade de conhecer o funcionamento das quatro fases que integram o jogo (municipal, remédios, esquinas e solar), enquanto viaja por boa parte dos assuntos e referenciais teóricos que são tratados pela intervenção e conhece algumas das histórias e personagens do bairro. O ano de 1956 é o ponto de partida para as discussões dos temas propostos pelo trabalho e que constituem boa parte da essência desse espaço único da cidade: o esporte – a influência do Estádio Municipal Presidente Vargas e do Gentilândia Atlético Clube, a religiosidade – a importância da Igreja dos Remédios para o bairro, a boémia – o grande número de bares e personagens que existem na Gentilândia, e a educação – a influência do campus da Universidade Federal do Ceará sobre a vida no bairro. O trabalho tem uma organização peculiar e utiliza todo o tipo de referência, de bula de remédio à caixa de software, além de permitir ao leitor/jogador uma interação diferenciada com o texto, por oferecer diferentes possibilidades de leitura.

jogadas eram os atletas do Ceará Sporting Club, passando pelos inúmeros jogos de tabuleiro até aos intermináveis jogos electrónicos, incompreensíveis e sem finalidade alguma para os meus pais.

À paixão pelo jogo soma-se o encanto pela cidade. Não o encanto pelas grandes personalidades, nem pelos prédios maquilhados “para turista ver”, mas, principalmente, pelos pequenos detalhes da rua, por aquelas pessoas que passam despercebidas e pelos lugares que, de tanto serem vistos, já ninguém mais vê. Esses pormenores que mostram muitas vezes a verdadeira cara da cidade exigem atenção, dedicação e sorte para serem percebidos, exactamente como relata Marco Polo na sua descrição da cidade de Marozia ao Grão Kan:

Sucede também que, passando pelas compactas muralhas de Marozia, quando menos se espera vemos abrir-se uma espiral e aparecer uma cidade diferente, que ao fim de um instante já desapareceu. O segredo estará talvez em saber quais palavras se devem pronunciar, quais os gestos a fazer, e em que ordem e ritmo fazê-los, ou basta o olhar a resposta o aceno de alguém, basta que alguém faça qualquer coisa só pelo prazer de fazê-la, e para que o seu prazer se torne o prazer dos outros: nesse momento mudam todos os espaços, as alturas, as distâncias, a cidade transfigura-se, torna-se cristalina, transparente como uma libélula. Mas tem de acontecer tudo como que por acaso, sem lhe dar demasiada importância, sem a pretensão de se estar a realizar uma operação decisiva, tendo bem presente que de um momento para o outro a Marozia de outrora voltará a soldar o seu tecto de pedra teias de aranha e bolor sobre as cabeças. (CALVINO 2008:157)

Como Polo, procuro as “palavras que se devem pronunciar”, “os gestos a fazer” e procuro em que “ordem e ritmo fazê-los”, numa tentativa de conhecer a verdadeira Marozia que está no íntimo de todas as cidade. Além disso, desejo realizar este exercício sem o encarar com muita seriedade e sempre contando com o acaso, muitas vezes sem o objectivo real de encontrar alguma coisa escondida. Assim, insisto com frequência em ajustar o olhar às pequenas informações que a rua deixa entrever. Como escreve Benjamin, ao tratar do princípio da *flânerie* em Proust:

Então, fora de todas essas preocupações literárias e sem estabelecer nenhum vínculo com elas, de repente, um telhado, o reflexo de sol sobre uma pedra, o cheiro de um caminho, me faziam parar por um prazer especial que me davam e também porque pareciam esconder, para além daquilo que eu via, alguma coisa que me convidavam a vir apanhar e que, apesar de todos os meus esforços, eu não chegava a descobrir. (BENJAMIN 2000:191)

Como esquecer das expressões de cansaço que via no autocarro que me trazia de volta da escola, sempre ao fim da tarde? Ou das conversas puxadas “à força”

com os velhinhos e velhinhas nas frondosas esquinas da Gentilândia²? Essa experiência e reflexão sobre a cidade voltam a ser exercitadas com este trabalho, nesta cidade de Aveiro que escolhi, apaixonadamente, para viver.

De toda a cidade, a freguesia da Vera Cruz foi escolhida como tabuleiro ideal para o desenvolvimento das intervenções que o trabalho prático demanda. Inicialmente, pela óbvia relação do nome da freguesia com as Terras de Vera Cruz³ encontradas por Cabral em 1500. A escolha da Vera-Cruz como delimitação do espaço das intervenções não pretende, de modo nenhum, trazer para esta freguesia de Aveiro nenhum tipo influências directas do Brasil descoberto por Cabral – aquela terra exótica e selvagem do índio, do sol e da nudez. Mesmo assim, tenho consciência de que o Brasil acaba por se manifestar neste trabalho, não com o reforço e muito menos com a negação explícita de estereótipos de “brasilidades”, mas nas questões que desenvolvo e que são fruto da minha formação artística que teve início no Brasil, assim como nas experiências desenvolvidas em conjunto com o Projeto Balbucio, actividade de Extensão da Universidade Federal do Ceará, do qual, mesmo morando aqui no “velho continente”, ainda faço parte. Juntem-se a isso as pequenas e felizes coincidências (o acaso de que falava Polo...) que apareceram no caminho, entre as quais e para a minha inteira surpresa, e encontro inesperado com senhor Artur Matos - o “Homem Orquestra” -, artista da Vera-Cruz, que acabou por cantar para mim o “Quero que vá tudo para o inferno”, do brasileiro Roberto Carlos.

Além da coincidência do nome, esta freguesia é um espaço emblemático em Aveiro e é tão antigo quanto a própria cidade, cheio de grandes e pequenas histórias, personagens e jogos próprios. Dessa região, mais do que as grandes festas e os grandes nomes, interessam-me realmente as pequenas relações, as personagens que normalmente passam despercebidas, as festas que são comemoradas por poucos. E é esse encontro, na rua⁴, entre as pequenas histórias da Vera Cruz e as pessoas que a percorrem que o *Alices: Encontros na Vera-Cruz* propõe.

Alice é o fio condutor, a trama que dará sentido ao jogo. As suas histórias e os seus encontros pelo Outro Lado do Espelho que serão contados e reencontrados,

² Região basicamente residencial da cidade de Fortaleza-Brasil, inserida no Bairro do Benfica, muito próxima ao Centro da cidade.

³ Como aparece na edição XXXIV da Grande Enciclopédia Portuguesa e Brasileira, a Vera Cruz é a “Primitiva designação do Brasil. ‘O prosseguimento das navegações levou os Portugueses à terra que chamaram de *Vera Cruz* ou de Santa Cruz, depois designada pelo nome dos produtos que mais à vista se deparavam aos homens do mar. Primeiramente *Terra dos Papagaios*, aves estimadas, que com os indígenas capturados, eram o que as embarcações transportavam; em seguida *Terra do Brasil*, quando a madeira empregada na tinturaria, vermelha como brasas, se encontrou em quantidade. Dos marinheiros empregados no tráfico dizia-se irem ao Brasil; Brasil foi o nome definitivo desta parte da América’.”

⁴ “A rua, por sua vez, enquanto lugar de indeterminações, é também fundamental aos impulsos de criatividade pelo jogo.” (SODRÉ 1988:p.146)

propostos e experimentados na Vera-Cruz. E de Alice se vestirão aqueles que se mostrarem mais atentos e dispostos a participar.

1.2 apresentação

O presente trabalho pretende desenvolver uma reflexão teórica e prática sobre jogo e cidade, a partir da criação de intervenções e projectos de acção que possam ser relacionados com os encontros que a personagem Alice vive no livro “Alice dos Outro Lado do Espelho”, de Lewis Carroll. Todas as acções devem acontecer, impreterivelmente, dentro dos limites da Freguesia da Vera-Cruz, em Aveiro. Também é objectivo deste trabalho servir de ferramenta auxiliar na criação e proposta de novas acções envolvidas com o projecto.

Este texto contém todas as informações necessárias para compreender mais profundamente as acções que foram desenvolvidas no âmbito do projecto. Além disso, mostra uma parte do conteúdo disponível no site www.alicesnaveracruz.com, bem como as motivações que levaram ao desenvolvimento do projecto e o referencial teórico utilizado para a criação das acções na freguesia.

Como forma de dar ao leitor interessado uma quantidade maior de repertório no desenvolvimento de novas acções, esta monografia faz-se acompanhar de uma edição de *Alice do Outro Lado do Espelho*. Esse repertório é importante na medida em que o conhecimento mínimo a respeito do Outro Lado do Espelho é condição básica para criação de acções que tenham relação com aquele espaço.

O desenvolvimento de novas propostas de acção não depende da leitura deste trabalho. Como é sugerido em www.alicesnaveracruz.com, qualquer pessoa que tenha tido contacto com o site e se tenha interessado pela sua proposta pode sugerir e criar novas acções, ampliar as já realizadas ou mesmo executar as que estão planeadas. A razão de ser deste texto é, como já foi dito, aprofundar a reflexão acerca dos temas que os trabalhos práticos sugerem e, simultaneamente, servir como ferramenta de auxílio no desenvolvimento de novas propostas de intervenção por parte dos seus leitores.

O texto procura ter um carácter propositadamente pessoal nas questões que levanta. Procuro reflectir sobre jogo e cidade desenvolvendo um projecto que incentiva a criação de acções na rua e em espaços públicos, tendo como base um livro que é estruturado a partir de um jogo e nele tem a sua bússola. Faço isso dando origem a um novo jogo cujo intuito é criar “acções na cidade”. Um jogo nos moldes de que trata Caillois, em “Os Jogos e os Homens”:

1. – *livre*: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre; 2. – *delimitada*: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos; 3 – *incerta*: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar; 4 – *improdutiva*: porque não gera nem bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida; 5 – *regulamentada*: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta; 6 – *fictícia*: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal. (CAILLOIS 1990:29)

1 - A participação no projecto, tanto como proponente de novas acções quanto como interveniente nas intervenções criadas, é uma experiência livre e uma actividade voluntária, que sujeita “a ordens, deixa[ria] de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada” (HUIZINGA 2005:10). 2 - Acontece dentro de um limite espacial delimitado previamente e de conhecimento geral, a Vera-Cruz, e durante o período de um ano com início no dia 19 de Setembro de 2009, podendo este prazo ser ampliado caso seja do interesse dos jogadores que assim aconteça. 3 – A incerteza faz fortemente parte do “Alices...”. Desde a possibilidade de não surgir nenhum outro jogador além de mim, até acontecer termos tudo planeado para colocar uma acção em prática e ela ser abortada temporariamente à conta do mau tempo. Incerteza poderia mesmo ser o apelido do projecto já que ele cria uma “evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (HUIZINGA 2005:11). Apesar de estar numa esfera fora do “real”, por suas características próprias, sofre com interferências daquele mundo, como, por exemplo, a chuva. 4 – É improdutiva na medida que não cria riqueza e “é desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro” (HUIZINGA 2005:16). 5 – É regido por regras claras e conhecidas desde o seu início⁵. 6 – As acções procuram criar novos espaços na freguesia, subtilmente separados da vida quotidiana. A pessoa que, por exemplo, tem contacto com o projecto e visita a biblioteca municipal à procura das peças

⁵ Como dito no início da apresentação, “(...) desenvolver uma reflexão teórica e prática sobre jogo e cidade, a partir da criação de intervenções e projectos de acção que sejam relacionados com os encontros que vive a personagem Alice no livro “Alice dos Outro Lado do Espelho”, de Lewis Carroll. Todas as acções devem acontecer, impreterivelmente, dentro dos limites da Freguesia da Vera-Cruz, em Aveiro.”

encontra, dentro e para além daquela área de pesquisa e estudo, um novo espaço, um imenso campo de xadrez com inúmeros movimentos possíveis.

Dessa forma, o “Alices: Encontros na Vera-Cruz” é um jogo que pode ser jogado de duas maneiras. Ao mesmo tempo que convida os passageiros da Vera-Cruz a acompanhar as intervenções actuando, conhecendo e interagindo com os cenários, espaços e encontros criados, propõe-lhes a criação de novas fases, convida-os a apontarem novos encontros e a realizarem novas acções na freguesia. A expectativa é que o jogo seja jogado e que este desperte o interesse dos mais atentos aos pequenos novos traços que desenharam o espaço urbano e que aparecem a todo instante.

A importância da atenção aos detalhes do espaço urbano é, sublinho, fundamental, neste trabalho. O observador apenas tem acesso à informação sobre as acções se encontrar um dos pequenos *stickers*⁶ que foram usados como principal ferramenta de divulgação do projecto. O *sticker* é, assim, um tipo de intervenção gráfica de rua que normalmente mistura ilustração e texto, feita em papel auto-colante ou do tipo “lambe-lambe” (colado com grude). Uma das propostas mais comuns em comunidades de “coladores” é usar o *sticker* como uma resposta à massificação da propaganda e do uso abusivo que esta faz do espaço urbano. Muros, terrenos baldios, paragens de auto-carros, telefones públicos, colunas de viaduto; qualquer espaço na cidade pode servir de suporte para os coladores espalharem seu trabalho⁷. Os artistas, como diz Gitahy ao falar do *graffiti*⁸, numa reflexão que pode ser estendida ao

⁶ A Revista do Jornal Folha de São Paulo de Março de 2004 trouxe uma matéria que trata da história do *sticker* e mostra como é difícil dizer com certeza quando esta prática teve início:

“A origem do sticker é controversa, mas dá para dizer que o sticker é neto do tag, que por sua vez, é o pai do grafite. Tudo começou no início dos 70, quando nascia o hip hop, e Nova York era bombardeada por palavras e desenhos pintados em spray.

Nessa época, um garoto saturou a cidade com seu apelido, Taki 183. Provocou tanta curiosidade que sua entrevista à ‘The New York Times’, publicada em 71, foi tratada como um ‘mistério desvendado’. Não demorou muito a ser seguido: milhares de ‘tags’, ou assinatura, pipocaram em lugares públicos, numa disputa pela demarcação de território – como ainda acontece com a pichação.

Em meados dos 90, surge a figura criada por Shepard Fairey, que rapidamente se alastrou inspirando o que passou a ser chamado de sticker.” (REVISTA DA FOLHA 2004:5)

A imagem que Shepard Fairey, considerado o pai do *sticker*, espalhou, primeiramente pelos EUA depois por vários países da Europa e Ásia, trazia a inscrição *Obey Giant* (Obedeça ao Gigante) e a figura em alto contraste de um ícone norte-americano dos anos 90: o campeão de luta livre Andre *the Giant*.

⁷ Pude acompanhar uma das experiências com *sticker* realizada na cidade de Fortaleza em 2006 que tomou tão grandes proporções que gerou uma matéria do Jornal OPOVO. “O poeta cearense Ricardo Alcântara colou em 250 pontos de ônibus de Fortaleza cartazes com doze poesias suas inéditas que abordam temas do cotidiano das pessoas, como vida e morte, dor e prazer. Com o projeto *Poesia no Ponto*, o poeta quer as pessoas que esperam o transporte ou que passam apressados pelas ruas tenham a oportunidade de manter um contato repentino e fugaz com a poesia” (Jornal OPOVO, Caderno Vida e Arte, 27 de Dezembro de 2006:5)

⁸ “... a grafia adotada, - graffiti – vêm do italiano, inscrição ou desenhos de épocas antigas, toscamente riscados a ponta ou a carvão, em rochas, paredes etc. *Graffiti* é o plural de *graffito*. No singular, é usada

sticker, “produz[em] em espaço aberto sua galeria urbana, pois os espaços fechados dos museus e afins são quase sempre inacessíveis⁹” (GITAHY 1999:18).

Ao *sticker*, somam-se outras modalidades de intervenção na cidade que valem a pena comentar. A sua paisagem, principalmente as das grandes metrópoles, preenchidas completamente por todo tipo de informação, comunicam muito pouco para quem não está atento aos desenhos que surgem dos painéis pintados nos muros. *Graffitis* e pichações disputam, com *outdoors*, placas de propaganda e todo tipo de publicidade, a atenção e o olhar das pessoas que passam.

As paredes da cidade, desde a antiguidade (FUNARI 1989:28), são o espaço ideal para todo o tipo de mensagem, para xingamento ou poesia, como em Pompéia (GITAHY 1999:20), ou para as palavras de ordem contra a ditadura, como o que aconteceu no Brasil. E foi nas paredes cheias de anúncios publicitários da Vera-Cruz foram colados os seis modelos de *sticker* criados para divulgar o projecto. Medindo 4x7 cm, trazem, além do endereço da página do projecto, a imagem de uma personagem do “Alices do Outro Lado do Espelho”.



Figura 1.1: Os seis modelos de *sticker*. Da esquerda para direita e de cima para baixo: Rei Branco, a Morsa, Tuidledim, Alice coroadada Rainha, o Carpinteiro e a Rainha Vermelha.

para significar a técnica (pedaço de pintura no muro em claro e escuro). No plural, refere-se aos desenhos (os *graffiti* do Palácio de Pisa).” (GITAHY 1999:13)

⁹ O que já vem mudando há alguns anos, na medida em que cada vez mais artistas que começaram na rua expõem em museus e galerias promovem exposições com “grafiteiros”. A partir do momento que a arte urbana sai da rua e ganha os espaços convencionais da produção artística, mostra que essa produção passou pelo crivo de validação da obra como objeto artístico, e que já existe a preocupação de proteger em museus, verdadeiros “portos de salvação” (ARGAN 1998:87) uma parte dessa produção. Em 1975, aconteceu a primeira grande exposição de *graffiti*, no ArtistSpace, em Nova Iorque. (GITAHY 1999:36). Desde então, a presença de elementos da arte urbana em exposições, museus e galerias só aumenta.

O *sticker* foi escolhido como ferramenta de divulgação do projecto pela facilidade e rapidez da sua colocação na rua. Estas características devem ser levadas em consideração quando não se quer chamar a atenção da polícia¹⁰ na prática de crimes, mesmo que pequenos, em território estrangeiro. Na colagem, foram privilegiados os lugares já sujos e confusos da freguesia: paredes repletas de anúncios publicitários, cartazes de candidatos à cargos políticos, postes com outros *stickers*. Não houve *stickers* do projecto colados em montras, placas de sinalização nem paredes limpas. Com este mesmo espírito, foram preparados cartazes com as mesmas personagens dos autocolantes, nos tamanhos A3 e A4, para serem distribuídos em bares e restaurantes da Vera-Cruz, nas paredes destinadas a anúncios e já repletas de cartazes publicitários. São espaços que já não são olhados, tamanha é a quantidade de informação que ali está. Daí a necessidade de se ter os olhos bem abertos¹¹ para os pequenos novos detalhes e, só assim, poder conhecer e participar do projecto.

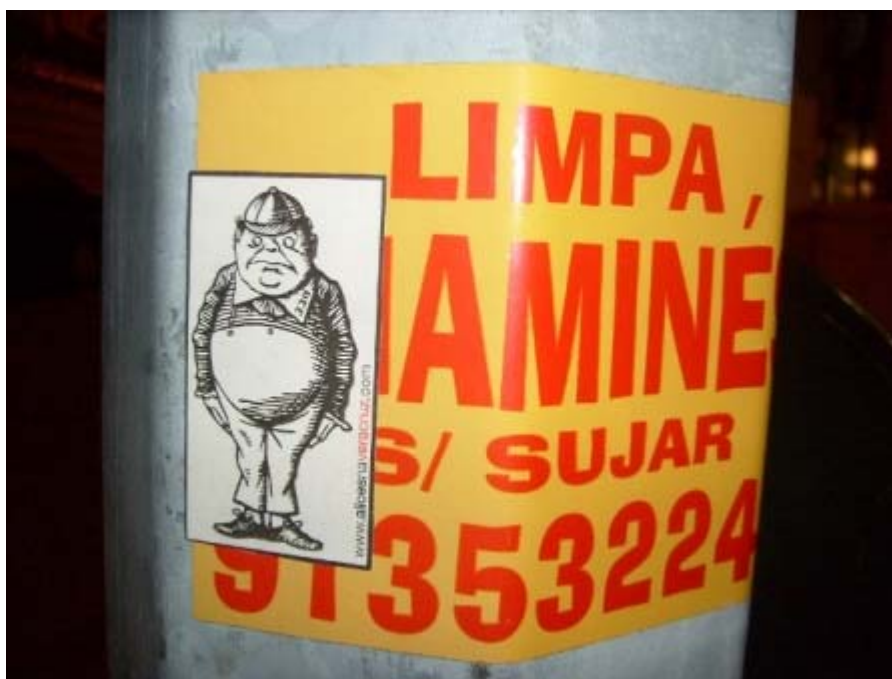


Figura 1.2: Exemplo de colocação do *sticker* na primeira noite de colagens na Vera-Cruz, pela região da praça dos Arcos e ao pé da rotunda do Fórum.

¹⁰ Nas várias noites de colagem, nunca cheguei a ser abordado por nenhum policial.

¹¹ Olhos bem abertos como os que tem Lopes, ao perceber e tratar, com tamanha candura, da estrutura da letra “A” em “O essencial é saber ver”: “O que é a letra ‘A’ maiúscula senão um ‘V’ maiúsculo de ponta cabeça com um traço no meio.” (LOPES 2007:53)



Figura 1.3: Cartazes do projecto em A3 e A4.



Figura 1.4: Exemplo de colocação de um cartaz na pastelaria Duqueza, próxima à Biblioteca Municipal.

O leitor deste trabalho entra em contacto com as motivações, com as questões principais, com os trabalhos desenvolvidos, com as reflexões geradas e com as informações necessárias para a produção de novas acções. Terá a oportunidade de jogar o mesmo jogo que eu tenho jogado até aqui e que vou jogar até 19 de Setembro de 2010. Aos interessados em apenas acompanhar a realização das

acções, a leitura deste documento é desnecessária já que prescindem de um conhecimento anterior e mais profundo do espaço onde elas acontecem e suas relações com “O Outro Lado do Espelho”. Assim como Alice entra em um mundo novo, claramente diferente do seu, com regras novas e até então desconhecidas, os jogadores desta modalidade de “Alices: Encontros na Vera-Cruz”, quando sensibilizados pelos novos pormenores que publicitam o jogo na freguesia, precisarão apenas de continuar a andar de olhos bem atentos às novidades em www.alicesnaveracruz.com.

1.3 regras de leitura

Este trabalho está organizado de uma forma peculiar que possibilita mais do que uma experiência de leitura, de tal forma que a própria organização do texto e os itens extraordinários presentes na caixa dialogam com o modo como ele foi sendo construído e com o tema do qual ele trata. Solicita, dessa forma, ao leitor que decida um caminho de leitura. Tal esquema associa-a, directamente, ao *Livro* de Mallarmé¹², conforme refere Haroldo de Campos no seu “A arte no horizonte do provável”:

O que revela acentuar aqui, porém, é que o *Livro* de Mallarmé, ou *bloc*, como o poeta o denomina, refoge completamente à idéia usual de livro e incorpora a permutação e o movimento como agentes estruturais. (...) As folhas desse livro seriam cambiáveis, poderiam mudar de lugar e ser lidas de acordo com certas ordens de combinação determinadas pelo autor-operador (que de resto não se considera mais do que um leitor situado numa posição privilegiada, face à objetividade do livro que se anonimiza). (CAMPOS 1977:18).

Essas “ordens de combinação determinadas pelo autor-operador”, de que trata Haroldo de Campos, funcionam como as pequenas regras de leitura que essa este texto propõe. Além dessa liberdade dirigida, regrada, é necessário que o leitor participe consciente e livremente da leitura. É muito importante que a leitura não seja uma ação obrigatória; que o ato de ler não apresente nenhum interesse material, ou seja, que, a partir dele, não se possa obter lucro; e que a leitura aconteça num tempo e espaço definidos, de acordo com a tentativa de Huizinga de “resumir as

¹² “Síntese de todas as artes e de todos os gêneros, o *Livro* deveria ter ao mesmo tempo algo de jornal – para a liberdade de sua colocação na página; de teatro e – de dança – por serem atos destinados à execução diante de um público; e de música – pela sua estrutura polifônica, que leva à multiplicidade de significações. Diante de um auditório, o autor (o ‘operador’) devia ler e confrontar as folhas, mostrando através de cada combinação nova a identidade dos dois elementos reunidos. Vinte sessões e cinco anos teriam sido necessários para a interpretação de todo o livro. Há uma ruptura total entre essas condições da criação pura e nossos hábitos de ler, de escrever e pensar. Assim, mais do que os traços indecifráveis de uma aventura espiritual, é permitido perguntar-se se não é preciso ver nesse *Livro* o anúncio de uma literatura que não existiria ainda” (BOMPIANI 1961, apud TELES 1982:68)

características formais do jogo” (HUIZINGA 2005:16). A própria leitura deste texto é, assim, uma nova forma jogar o “Alices: Encontros na Vera-Cruz”.

O trabalho é composto por quatro partes, sendo apenas esta primeira de leitura recomendada na ordem em que se apresenta, enquanto as outras podem ser lidas em qualquer ordem ou podem mesmo não ser lidas de todo, tendo o leitor a opção de saltar directamente para a conclusão, caso acredite que as informações desta primeira parte e da última sejam suficientes para propor e desenvolver novas intervenções na Vera-Cruz.

Como estratégia de orientação do leitor a respeito das componentes deste trabalho, segue uma pequena descrição de cada uma das suas secções. A primeira parte chamada “Introdução” trata, como pode ser observado, das motivações para a pesquisa, das questões básicas para a leitura deste texto e das informações iniciais acerca do projecto. Aqui também estão apresentadas as directrizes que regem a leitura do trabalho e apresenta-se uma parte dos referenciais teóricos que serão aprofundados no decorrer do texto.

A segunda parte, o “Antes”, está dividida em duas secções. Uma desenvolve a importância que o jogo de tabuleiro tem na viagem de Alice pelo Outro Lado do Espelho e o seu papel como definidor dos encontros que ela realiza até voltar para casa. A outra apresenta um levantamento de informações relacionadas com Aveiro e com a Vera-Cruz. Estas informações foram colhidas principalmente nas caminhadas pela freguesia, nas informações obtidas em conversas com moradores, nas publicações especiais para fazerem parte das comemorações de “Aveiro 250 anos” e nos folhetos turísticos distribuídos na Junta de Freguesia e na Região de Turismo da Rota da Luz, além de informação disponível na *internet*. Procurei, na estruturação do referencial teórico desta secção, tirar proveito do meu olhar fresco, ainda não inteiramente acostumado com a cidade, na tentativa perceber a Vera-Cruz não como um aveirense, mas com os olhos de quem olha tudo pela primeira vez. Tentei absorver da freguesia e da cidade aquilo que ela me quis mostrar, tanto nas conversas de café e no caminho, feito sempre a pé, entre o trabalho e a minha casa, quanto na leitura dos vários guias turísticos recolhidos e adquiridos.

A terceira parte, o “Durante”, é dividida em três secções. A primeira expõe uma pequena apresentação das etapas de desenvolvimento do projecto e da importância, funcionamento e particularidades do www.alicesnaveracruz.com. A segunda trata das questões que foram levadas em consideração durante a criação das intervenções realizadas até a impressão deste trabalho (“A Rainha aprova as regras?”, “a sala do Espelho” e “Os versos que vou recitar foram escritos exclusivamente para o teu deleite”), além da estrutura básica para auxiliar na criação de novas acções. A

terceira parte apresenta os planos de acção das próximas intervenções (“14 pares de agulhas”, “o cavaleiro vestido de papel”, “o jardim das flores vivas” e “Snowdrop e Kitty”). O projecto inteiro foi pensado para reflectir e, de certa forma, desenvolver as componentes práticas e teóricas apreendidas e assimiladas nas disciplinas que integram o Mestrado em Criação Artística Contemporânea da Universidade de Aveiro. Daí a prevalência de actividades que privilegiam a interacção¹³, tanto na proposta de acções quanto na experimentação das acções realizadas.

A última parte, o “Depois/Entretanto” traz uma reflexão acerca das actividades desenvolvidas, uma análise dos trabalhos realizados e alguns apontamentos que devem ser levados em consideração no momento do planeamento e da execução de novas acções.

É importante reforçar que nem as minhas propostas de acção pela cidade nem, muito menos, o projecto terminam com a entrega deste documento. Pelo contrário, a reflexão desenvolvida e aprofundada durante a criação deste documento, mesmo que interrompendo momentaneamente a parte prática do projecto, tem também o objectivo de gerar e discutir questões a respeito do que já foi feito de modo a fazer os ajustes necessários. Dessa forma é possível dar continuidade ao projecto, abrindo-o cada vez com mais ferramentas e mais informação, de maneira a permitir a participação de um maior número de pessoas.

Não é, pois, minha intenção pronunciar-me detidamente acerca do conteúdo do texto mais do que o estritamente necessário para clarificar a sua organização, que tem, como dito, relação íntima com o conteúdo que discute e com o trabalho prático do qual faz parte. Do mesmo modo, as pequenas introduções existentes na abertura dos capítulos três e quatro não devem ser entendidas como resumos do seu respectivo conteúdo, mas sim como chamadas de atenção para o tema que vai ser ali desenvolvido de tal modo que sua leitura possa ser descartada ou deixada para depois, caso seja este o interesse do leitor.

¹³ O desenvolvimento de trabalhos que privilegiam a interacção nas suas mais diferentes formas pode ser percebido pelo seguinte parágrafo da descrição dos objectivos do curso: “Assente no paradigma da interacção, visto como uma forma de acção que ocorre entre dois ou mais objectos que repercutem efeito uns nos outros, encontramos uma linha de pensamento que orienta este mestrado. As combinações resultantes de várias interacções, simples ou complexas, oferecem e orientam-nos num surpreendente e emergente fenómeno onde se antevê, e afirma, a ideia de que todos os sistemas estão e são inter-relacionados (interdependentes), onde todas e quaisquer acções expõem uma consequência proporcionando toda uma nova gramática na constituição do discurso da obra de arte - nas suas diversas formas, que vão desde as instalações audiovisuais aos sistemas interactivos, passando pelo hipermédia, realidade virtual, até aos conceitos de rede e ciberespaço.” (Universidade de Aveiro. *Apresentação do Mestrado em Criação Artística Contemporânea*.

<http://www.ua.pt/ca/PageCourse.aspx?id=100&b=1&p=1> [acedido em 29 de Novembro de 2009])

Além das opções de ordem de leitura, cabe ao leitor decidir se vai usar ou não os objectos que constam na caixa que acompanha este texto. Cada um dos itens, como por exemplo o DVD ou as agulhas de tricô, tem, durante a leitura, uma altura determinada para ser utilizado. Cada um desses momentos está devidamente assinalado no decorrer do texto. Esses itens servem, principalmente, para ajudar no aprofundamento e enriquecimento da leitura e a sua não utilização torna, em princípio, mais pobre a experiência com o texto. Não obstante, eles podem, ser vistos apenas como “extras” ao que aqui está escrito.

Aos leitores que estiverem realmente interessados em participar do projecto e propor novas acções, é vivamente recomendada a leitura do livro “Alice do Outro Lado do Espelho”, antes de continuarem a leitura deste trabalho. A edição de bolso presente na caixa é diferente da que utilizei durante o trabalho, embora tenha a mesma tradução e as ilustrações originais de John Tenniel. São estas ilustrações que conferem unidade à parte gráfica de todo o projecto.

Por fim, e para começar, espero genuinamente que a leitura deste trabalho, se converta em mais do que aquisição de informação acerca do “Alices: Encontros na Vera-Cruz”: que ela se torne numa “actividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento.” (CAILLOIS 1990:26). Boa leitura!

Capítulo 2

Antes

A primeira parte deste capítulo é dividida em duas secções. Uma começa por fazer uma pequena introdução acerca da vida de Lewis Carroll, pseudónimo de Charles Lutwidge Dodgson. Mostra também informações sobre “As aventuras de Alice no País das Maravilhas” e “Alice do Outro Lado do Espelho” além de apresentar uma pequena relação de obras, trabalhos e artistas influenciados pelos textos de Carroll. A outra secção procura mostrar a importância do jogo de tabuleiro em “Alice do Outro Lado do Espelho”, e a forma como ela assume conscientemente o papel de jogadora nesse outro mundo regido por regras diferentes do mundo do qual ela veio.

A segunda parte apresenta dados retirados, na sua maioria, de guias turísticos e traz algumas informações básicas a respeito de Aveiro e da Vera-Cruz. Estas informações podem auxiliar o desenvolvimento das acções mas não diminuem a importância das caminhadas pela freguesia, com o fim de descobrir as coisas que não estão nos guias.

2.1 As Alices

No prefácio de “Sylvie e Bruno”¹⁴, Fernando Guimarães conta uma pequena história que ilustra a relação de Lewis Carroll com o mundo infantil. Esta história não se refere simplesmente ao modo como a infância se apresenta nas suas obras – as crianças aparecem como personagens e como leitores – mas, mais do que isso, sublinha a forma como o autor consegue participar deste mundo com as suas histórias, de maneira tão coerente e com uma lógica tão peculiar:

Lewis Carroll, ao visitar um escultor seu amigo, encontrou uma criança e começou a mostrar-lhe as vantagens que ela teria se substituísse a sua cabeça por uma de mármore. Uma dessas vantagens era aliciante. Residia no facto de não ser necessário pentear-se. A criança mostrou-se efectivamente convencida, acolhendo da melhor maneira aquela justificação. (CARROLL 2003: 9)

Lewis Carroll nasceu em Daresbury, Inglaterra, em 1832. Foi professor de matemática e responsável pela disciplina no Christ Church, em Oxford, entre 1855 e 1881, tendo publicado vários estudos neste campo. Apesar dessa intensa produção, seu trabalho permitia que investisse tempo noutras actividades. Como diz Strong, “this office was in no way an arduous one, and he had plenty of time left to him in which to pursue his own studies” (STRONG 1898:69). Assim, foi-lhe possível, sob o

¹⁴ “(...) e *Sylvie e Bruno* (1889), que é uma obra que largamente se desenvolve a partir de um conto inicial intitulado ‘A vingança de Bruno’ (CARROLL 2003: 11)

pseudônimo que o fez conhecido, publicar para o público infantil vários livros que acabaram por torná-lo num célebre escritor e num dos mais importantes da língua inglesa¹⁵.

Em 1865¹⁶, Carroll publicou “Alice’s Adventures in Wonderland” - “As Aventuras de Alice no País das Maravilhas” nas edições traduzidas no Brasil e em Portugal. Originalmente chamado “Alice’s Adventures Underground”, esta primeira versão não tinha ilustrações e provavelmente foi destruída pelo autor, o qual acabou por oferecer uma outra cópia, esta mais elaborada, à jovem Alice Liddell¹⁷, a 26 de Novembro de 1864. Essa cópia, da qual ainda existem versões fac-similadas, continha trinta e sete ilustrações realizadas pelo próprio Carroll. A respeito dessas ilustrações, escreve Phillips que faltava-lhes “the polish and grace of Tenniel’s, but in some ways help underscore the author’s intentions more graphically than those of the professional illustrator”. (PHILLIPS, 1971:16).



Figura 2.1: Ilustração de Carroll para “Alice e o Coelho Branco”, do original manuscrito de Alice Liddell. (ENGEN 1991:68)

A história do livro teria surgido durante um passeio de barco pelo Tamisa em Julho de 1862 no qual Carroll se fez acompanhar pelas três irmãs Liddell, Lorina, Alice e Edith, e pelo seu amigo, o Diácono Robinson Duckworth (CARROLL 2000:319).

¹⁵ “After Shakespeare, it has been said, Carroll is perhaps the world’s most quoted author. Moreover, the world of his imagination is often borrowed from to lend a proper dream-like quality to certain aspects of our modern life: witness books with titles such as *Alice in Hueyland* and *Malice in Blunderland*.” (PHILLIPS 1971:15)

¹⁶ “A presente tradução segue a versão revista por Dodgson e publicada sob o título de ‘Alice’s Adventures in Wonderland’ em 1865, embora datada de 1866” (CARROLL 2000:319)

¹⁷ “(...) nasceram de uma compulsiva, mas platônica, paixão que Lewis Carroll nutria pelas crianças do sexo feminino com quem convivia graças ao relacionamento com os seus pais, preocupando-se sempre em ter a sua aprovação, mas não sua presença, quando as reunia para um ‘lunch’, para lhes tirar fotografias, pois Carroll foi um dos primeiros a ver a fotografia como arte, para servir de modelo para uma pintora que contratara expressamente e, sobretudo, para lhes contar histórias.” (CARROLL 2003:11)

Durante o passeio, as crianças mantiveram-se entretidas com as muitas histórias criadas por Lewis Carroll. Mais tarde, a pedido de Alice, o mesmo Carroll tê-las-á passado ao papel para lhas oferecer¹⁸. Ele, 25 anos depois, guardava ainda muitos pormenores daquele dia:

I can call it up as clearly as if it were yesterday – the cloudless blue above, the watery mirror below, the boat drifting idly on its way, the tinkle of the drops that fell from the oars, as they waved so sleepily to and from, and (the one bright gleam of life in all the slumberous scene) the three eager faces. Hungry for news of Fairyland, and who would not be said “nay” to: from those lips “tell us a story, please” had the stern immutability of Fate! (ENGEN 1991:68)

No dia seguinte ao passeio, Carroll deu início ao trabalho, organizando e preparando as primeiras ilustrações. Tinha a esperança de ter tudo pronto até o fim de Dezembro, de maneira a poder presentear Alice Liddell no Natal daquele mesmo ano, o que acabou por não acontecer. Apesar do atraso, não desistiu e conseguiu finalizar o livro a 10 de Fevereiro do ano seguinte, apesar de não se mostrar plenamente satisfeito com as suas 37 ilustrações¹⁹. Como diz Engen, “Dodgson was not without some artistic talent although it was of decidedly amateurish nature.(...) Fortunately Dodgson was self-critical enough to recognize his failings.” (ENGEN 1991:68)

As ilustrações de Tenniel passariam a fazer parte do livro, agora chamado “*Alice’s Adventures in Wonderland*”²⁰, somente na sua terceira versão²¹. Isso aconteceu após Carroll enviar um pedido muito especial ao jornalista Tom Taylor, do *Punch Magazine*²²:

Do you know Mr. Tenniel well enough to say whether he could undertake such a thing as drawing a dozen wood-cuts to illustrate a child’s book, and if so,

¹⁸ “O seu primeiro livro sobre Alice será mesmo uma fidelíssima transcrição das histórias que, oralmente, ia contando à pequena Alice Liddell – como se vê, o nome da protagonista imortalizada aparece aqui – e que, conforme foi crescendo, teria merecido da parte de Lewis Carroll uma certa simpatia que poderia ter conduzido ao casamento, mas que se gorou, embora, sendo ela já Mrs. Hargreaves, continuasse a receber algumas respeitadas cartas onde, por vezes, se fazia sentir a dorida nostalgia do autor das ‘Aventuras de Alice’.” (CARROLL 2003: 11)

¹⁹ “When the manuscript of the first *Alice* book was sold in 1928, it fetched more than any other manuscript ever sold in England up to that time.” (PHILLIPS 1971:18)

²⁰ “He wished to reserve the title ‘*Alice’s Adventures Underground*’ for this presentation copy alone [a cópia de Alice Liddell], and toyed with alternative titles for the published version and considered such stilted ideas as ‘*Alice’s Hour in Elfland*’ before finally settling on the famous ‘*Alice’s Adventures in Wonderland*’.” (ENGEN 1991:71)

²¹ “Carroll himself prepared two private editions of the first *Alice* book, originally called *Alice’s Adventures under Ground*. His first, which may have had no illustrations at all, was probably destroyed by the author after he had made a much more careful and elaborate copy to present to Alice Liddell, his Muse.” (PHILLIPS 1971:16)

²² “Among the numerous recent illustrated comic papers which attracted the most devoted readers was the popular satiric weekly *Punch, or The London Charivari*. Founded in 1841 upon a Parisian model, *Punch* soon became the most successful the years he [Tenniel] enjoyed a considerable reputation for his dry wit and benign presence on the paper.” (ENGEN 1991:25)

could you put me into communication with him? The reasons for which I ask (which however can be of little interest if your answer be in the negative) are that I have written such a tale for a young friend, and illustrated it in pen and ink. It has been read and liked by so many children, and I have been so often asked to publish it, that I have decided on doing so. I have tried my hand at drawing on the wood, and come to the conclusion that it would take much more time than I can afford, and that the result would not be satisfactory after all. I want some figure-pictures done in pure outline, or nearly so, and of all artists on wood, I should prefer Mr. Tenniel. If he should be willing to undertake them, I would send him the book to look over, not that he should at all follow my pictures, but simply to give him an idea of the sort thing I want. I should be much obliged if you would find out for me what he thinks about it and remain. Very truly yours, C. L. Dodgson (ENGEN 1991:67)

Carroll teria escolhido Tenniel para ilustrar seu livro por vários motivos. Um deles era a grande habilidade do ilustrador com desenho de animais e com as expressões que eles ganhavam com o seu traço. Esta habilidade particular de Tenniel é visível nas páginas do *Punch*. Carroll também mostrava admiração pelo que chamava “Tenniel’s ‘grotesqueness’” (ENGEN 1991:69), a atmosfera escurecida adicionada aos contornos muito precisos e cuidadosamente trabalhados dos desenhos, habilidade que teve um dos seus pontos altos na conhecida ilustração do “Jabberwock”²³, que acompanha o poema²⁴ de mesmo nome em “Alice Through the Looking Glass”²⁵.

²³ “‘Jabberwocky’ (‘Rarrazoado’): Dodgson inventou um significado para esta palavra em 1887, a pedido da redacção de um jornal de uma Escola de Latim para Meninas. Descobriu que a palavra anglo-saxónica ‘wocer’ significava ‘produto’ ou ‘fruto’ e, aceitando a acepção corrente de ‘jabber’ (‘discussão agitada ou volúvel’), o significado da palavra completa seria ‘o resultado de uma discussão muito agitada’, aqui traduzido por ‘Rarrazoado.’” (CARROLL 2000:325).

²⁴ “Dodgson escreveu os primeiros quatro versos do poema ‘Jabberwock’ (aqui traduzido por ‘Rarrazoado’), em 1855, fazendo-o passar por uma ‘estrofe de poesia anglo-saxónica’, e reproduziu-o na revista *Mismatch*, elaborada pela sua família, com notas de rodapé ‘eruditas’ sobre todas as palavras difíceis. (...) O poema ‘Jabberwock’ completo terá sido composto numa tertúlia em casa das primas Wilcox em Whitburn. Entre os convivas, contava-se certamente uma outra prima, a poetisa Menella Bute Smedley (1820-77), visto Dodgson ter tomado um poema dela como inspiração para o seu. O poema de Smedley chama-se ‘The Shepherd of Giant Mountains’ (O Pastor das Montanhas Gigantes’, 1856), relatando a história de um pastorinho que mata o terrível grifo que lhe atacava as ovelhas, perseguindo-o até ao seu ninho numa árvore gigante (no poema de Dodgson, a ‘árvore Tumtum’) e apunhalando o animal no coração – o que lhe vale a mão da filha do Duque. (CARROLL 2007:149)

²⁵ Em Portugal, o título foi traduzido para “Alice do Outro Lado do Espelho” enquanto no Brasil há edições com os nomes “Alice no País dos Espelhos” e “Alice Através do Espelho”.



Figura 2.2: Ilustração de Tenniel para Jannerwocky (Rarrazoado). (CARROLL 2000:168)

As ilustrações de Tenniel passaram a ter uma relação muito especial com as duas Alices de Carroll, chegando mesmo a serem consideradas como parte integrante e fundamental da obra final²⁶, o que talvez nunca tenha acontecido com nenhum outro livro²⁷ (PHILLIPS 1971:16). Essa relação entre o texto de Carroll e as ilustrações de Tenniel é abordada num poema de Austin Dobson, escrito para uma edição de “Alice’s Adventures” de 1907:

Enchanting Alice! Black-and-white
Has made your charm perennial;
And nought save ‘Chaos and Old Night’
Can part you now from Tenniel... (ENGEL 1991:67)

²⁶ Com o passar dos anos, inúmeros outros artistas imprimiram seu talento nas páginas das Alices de Carroll. “The New York Library alone holds editions illustrated by fifteen different artists, including Peter Newell, Arthur Rackham, Charles Robinson, Thomas Maybank, Harry Furniss, Fritz Kredel, and, of course, Carroll himself. In 1970, Salvador Dali attempted to wed his surrealist vision to Carroll’s nonsensical one. The Centenary Edition of *Through the Looking-Glass* (1971) was illustrated by Ralph Steadman, with the White Knight unmistakably resembling Lewis Carroll. There is even a book devoted entirely to *The Illustrators of Alice*. Yet all attempts fail to match the truly inspired efforts of Sir John Tenniel, who prepared the illustrations for the original trade edition.” (PHILLIPS 1971:16)

²⁷ Daí a prevalência, em todo o material gráfico do “Alices: Encontros na Vera-Cruz”, do preto e branco das ilustrações do Tenniel, acompanhado somente por toques de vermelho das peças do jogo de xadrez do “Outro Lado do Espelho”.

Com o transcorrer do tempo, essa relação entre texto e ilustração tornou-se cada vez mais forte. Isso aconteceu na mesma velocidade em que “As Aventuras de Alice no País das Maravilhas” e “Alice do Outro Lado do Espelho” passaram a fazer parte do “the background of every educated Englishman and American” (PHILLIPS 1971:15). As histórias espalharam-se por todo o mundo e, ainda em 1965, as aventuras de Alice já haviam sido traduzidas em 47 línguas, incluindo mesmo o latim, tornando-se assim num dos livros mais traduzidos da altura.

Além das versões em várias línguas, as Alices de Carroll influenciaram um sem número de produções nas mais diferentes áreas, formatos e médias. Ainda no tempo do autor foi realizada uma opereta chama “Alice”, uma dramatização em dois actos que reunia os dois livros e que foi realizada por Savile Clarke e Walter Slaughter²⁸ e apresentado pela primeira vez no Prince of Wales Theatre, em 23 de Dezembro de 1886. (PHILLIPS 1971:17)

Algumas outras produções influenciadas pelos livros de Carroll foram:

(...) a rather adult version by Jonathan Miller of England; an Afro-American soul musical for the New York stage in 1969 (retitled *But Never Jam Today*, with Carroll's characters and lines serving as a vehicle for commentary on racial inequality; a stage musical, *Alice*, directed by Christopher Hewitt and produced by David Black; another musical produced by Leonard Rosenman; and a highly imaginative and energetic *Alice in Wonderland* staged by the Manhattan Project, directed by André Gregory, that won awards during the 1970-71 season and is now on a world tour. One should perhaps mention as well Edward Albee's drama, *Tiny Alice*, (1964), since so many critics were able to discover in it a debt in source and symbol to Carroll's works. (PHILLIPS 1971:17)

Somando-se aos trabalhos apresentados por Phillips é importante citar pelo menos mais dois, pelas suas particularidades especiais: o primeiro é a animação realizada pelos Estúdios Disney, em 1951, chamada “Alice in Wonderland”, que misturava personagens dos dois livros e foi nomeada ao Oscar de “Melhor Música”, além de ter participado no Festival de Veneza; o segundo é a animação “Neco z Alenky” de 1988, do checo Jan Svankmajer, que mistura imagens reais com animações realizadas em *stop-motion*, tudo envolto num ambiente sombrio e pouco comum, principalmente nas primeiras das muitas produções que as Alices inspiraram.

Este ambiente sombrio foi levado ao extremo no jogo de computador “American McGee’s Alice”, lançado no ano 2000. Em poucas palavras, a história do jogo passa-se alguns anos após os eventos narrados nos livros. O jogador assume o papel de uma Alice mais madura que, após perder os pais num incêndio, tenta o

²⁸ Culme, John (2004). *FOOTLIGHT NOTES* no. 371.

<http://footlightnotes.tripod.com/20041030home.html> (acedido em 08 de Novembro de 2009)

suicídio e é internada num manicómio. Lá, recebe a visita do gato de Cheshire, que lhe pede ajuda para salvar o País das Maravilhas da Rainha de Copas, que enlouquecera. Para este efeito, Alice faz uso de uma adaga afiada, cartas de baralho cortantes e mais um grande número de armas que fazem do “American McGee’s Alice” um dos jogos²⁹ mais violentos e sombrios já criados sob a inspiração das Alices de Carroll.



Figura 2.3: Cena do jogo “American McGee’s Alice” onde Alice encontra dois quadros. Uma imagem do rosto de Lewis Carroll acompanhada da ilustração de Tenniel para o Chapeleiro Maluco. Pode-se perceber que Alice carrega na mão direita um punhal quase tão grande quanto o seu próprio braço.

Maior que a quantidade de produções que foram criadas a partir das Alices de Carroll é o número de escritos a respeito dos livros. Como mostra Phillips, “there is even a magazine devoted entirely to pieces about Carroll, or essays that would be of interest to Carroll enthusiasts. Called *Jabberwocky*, it is issued in London by The Lewis Carroll Society.” (PHILLIPS 1971:17)

Muitos trabalhos também procuraram desenvolver explicações e interpretações para as histórias e personagens dos livros de Carroll. Mais especificamente:

(...)the numerous readings, with their emphasis on bodily functions, would probably disturb if not destroy him. What would Carroll say to Florence Becker Lennon’s assertion that his verse indicates an unresolved Oedipal conflict with a strong attachment to mother? Or Martin Grotjahn’s belief that Alice represents the ‘symbolic equation for the phallus’ and her adventures ‘a trip

²⁹ Um outro jogo que vale a pena ser mencionado é o “Through the Looking Glass”, um jogo de xadrez criado para a plataforma Mac e inspirado no tabuleiro do “Alice do Outro Lado do Espelho”.

back into the mother's womb?³⁰ Or Géza Róheim's theory that Alice's story is clearly one of oral trauma, with her manipulations of time, food, words, and reality being highly schizophrenic? (PHILLIPS 1971:19)

Este trabalho não tem o objectivo de procurar este tipo de relação nas obras de Carroll. Nem, tão-pouco, representa uma tentativa de constituir um resumo da importante obra "Annotated Alice", de Martin Gardner's, com os seus 198 comentários a respeito dos jogos, enigmas³¹, *puzzles*, referências e contexto das piadas nos livros. Aqui, o mais importante é perceber a dimensão que as obras têm e o impacto que os textos de Carroll, tanto o "As Aventuras de Alice no País das Maravilhas" quanto o "Alice do Outro Lado do Espelho" alcançaram no mundo.

E é justamente sobre a importância do jogo neste último que trata o próximo ponto.

2.1.1 o jogo em *Alice do Outro Lado do Espelho*

Na releitura de *Alice do Outro Lado do Espelho*, mais uma vez me chamou à atenção – e acredito que o mesmo aconteça com boa parte dos leitores – o desenho estampado na primeira página, retratando um tabuleiro de xadrez com as peças dispostas como se uma partida já se tivesse iniciado. Na página seguinte, Carroll explica que, a partir desse tabuleiro, o leitor tem a possibilidade de acompanhar a história do livro e seguir os movimentos das personagens, apesar destes não serem exacta nem rigorosamente respeitados³², levando-se em conta as regras do xadrez:

Como o jogo de xadrez apresentado na página anterior tem deixado perplexos alguns dos meus leitores, convém esclarecer que está correctamente exposto, no tocante às *jogadas*. A *alternância* entre as peças Vermelhas e Brancas talvez não seja observada estritamente, e os "roques" das três Rainhas são simplesmente um modo de dizer que entraram as três no palácio. Mas quem se der ao trabalho de colocar as peças no tabuleiro e seguir as jogadas indicadas, verá que o "xeque" do Cavaleiro Branco na 6.^a jogada, a captura do Cavaleiro Vermelho na 7.^a jogada, bem como o duplo "xeque-mate" final do Rei Vermelho, respeitam estritamente as regras do jogo (...).(CARROLL 2000:149)

Cada peça do jogo de xadrez corresponde a uma personagem do livro, como informa uma lista que o autor fornece na sequência do desenho do tabuleiro. Nem todos os encontros que Alice tem do Outro Lado do Espelho estão representados pelas peças presentes na imagem do tabuleiro. Aqui, só se encontram os que são

³⁰ Gosto particularmente desta "explicação".

³¹ "In *Alice's Adventures* Dodgson had ingeniously concealed certain amusing little problems and 'leg-pulls'." (1952:267)

³² "Dodgson was not interested in the game as a game, but in the implications of the moves." (TAYLOR 1952:275)

realmente importantes na condução da narrativa. O percurso que Alice – o peão branco – faz pelo tabuleiro de xadrez é pensado de forma a permitir ao leitor que acompanhe visualmente o deslocamento da menina por esse novo mundo. A tentativa de apresentar, um a um, os encontros de Alice no Outro Lado do Espelho por meio das peças de xadrez, estaria frustrada de antemão, uma vez que não estão todas as personagens representadas no campo de jogo quando ele tem início, como a figura 2.4 pode mostrar.



White Pawn (Alice) to play, and win in eleven moves

	PAGE		PAGE
1. Alice meets R. Q.	23	1. R. Q. to K. R.'s 4th	28
2. Alice through Q.'s 3rd (by railway)	31	2. W. Q. to Q. B.'s 4th (after shawl)	57
3. Alice meets W. Q. (with shawl)	34	3. W. Q. to Q. B.'s 5th (becomes sheep)	62
4. Alice to Q.'s 5th (shop, river, shop)	57	4. W. Q. to K. B.'s 8th (leaves egg on shelf)	68
5. Alice to Q.'s 6th (Humpty Dumpty)	62	5. W. Q. to Q. B.'s 8th (flying from R. Kt.)	88
6. Alice to Q.'s 7th (forest)	68	6. R. Kt. to K.'s 2nd (ch.)	93
7. W. Kt. takes R. Kt.	92	7. W. Kt. to K. B.'s 5th	107
8. Alice to Q.'s 8th (corona- tion)	94	8. R. Q. to K.'s Sq. (exam- ination)	109
9. Alice becomes Queen	108	9. Queen's castle	117
10. Alice castles (feast)	115	10. W. Q. to Q. R. 6th (soup)	123
11. Alice takes R. Q. & wins	119		

Figura 2.4: Imagem do tabuleiro e a sequência dos 11 movimentos que Alice executa no Outro Lado do Espelho. (CARROLL 1993:índice)

É, pois, neste tabuleiro do Outro Lado do Espelho que se desenrola grande parte da história do livro que tem início na sala da casa de Alice, lugar onde, antes de começar a aventura, ela brincava tranquilamente com suas gatinhas Dinah e Kitty. E foi justamente esta última, para a menina, a grande culpada³³ por toda a história ter acontecido.

DESTE LADO DO ESPELHO

Enquanto Alice descansava na grande poltrona da sala de casa, numa mistura de sono e conversa consigo mesma, Kitty, a gatinha preta, divertia-se com um novelo de lã que a menina enrolava. Ao perceber a confusão provocada pela gata,

³³ “O que é certo é que a gatinha *branca* não teve nada a ver com aquilo – foi tudo culpa da gatinha preta. Porque há um quarto de hora que a gata velha estava a lavar o focinho da gatinha branca (o que esta suportava com paciência exemplar, dadas as circunstâncias), e, como vêem, era impossível ela ter-se metido ao barulho.” (CARROLL 2000:153)

Alice levanta-se e ralha carinhosamente com ela, ao mesmo tempo que lhe relembra as suas últimas três malcriações daquele dia:

Primeiro: miaste duas vezes enquanto a Dinah te estava a lavar o focinho pela manhã. Não o podes negar, Kitty, que eu bem te ouvi! Que é que estás a dizer? – (perguntou, fazendo de conta que a gatinha falava). A pata dela entrou-te no olho? Pois a culpa é *tua*, por teres os olhos abertos... se estivessem fechados, isso não acontecia. Ora, não me venhas com mais desculpas, e ouve-me bem! Segundo: arredaste a Snowdrop puxando-lhe pela cauda quando eu lhe dei o pires de leite! O quê? tinhas sede, era? E que te diz a ti que ela também não tinha? Agora, terceiro: desenrolaste todo o novelo quando eu não estava a olhar! (CARROLL 2000:156)

Depois de enumeradas, Alice pensou em esperar pelo “dia de São Nunca” para pôr em prática os castigos pelas malcriações de Kitty, e, logo em seguida, mudou o rumo da brincadeira, convidando a gatinha para uma partida de xadrez. Tratava-se de um convite sério pois, naquele mesmo dia, Alice havia ficado impressionada com a atenção que Kitty dispensara a uma partida que assistia, como se percebesse tudo o que ali se passava. Nesse jogo, a gatinha preta, por sugestão de Alice, representaria a rainha Vermelha. No entanto, a brincadeira não deu bom resultado. Para castigar a gatinha, Alice segurou-a em frente ao espelho e disse que se Kitty não se portasse bem seria enviada para a Casa do Espelho. A menina, sem perder tempo, começou a explicar que lugar seria este:

Primeiro, há a sala que vês através do vidro: parece igual à nossa sala de estar, só que as coisas estão ao contrário. Se subir a uma cadeira posso ver quase toda a sala do lado... toda menos o bocadinho da lareira. Oh, gostava tanto de ver esse bocadinho! Queria tanto saber se eles têm lume no Inverno, não há maneira de descobrir, sabes, a não ser quando a nossa lareira deita fumo e o fumo aparece também naquela sala... mas isso pode ser só a fingir, só para nos fazer acreditar que eles também têm um fogo. Bom, e depois, os livros parecem-se com os nossos livros, só que as palavras estão ao contrário, *isso* eu sei, porque já abri um dos nossos livros contra o vidro, e nessa altura abriram outro na outra sala ao lado. (CARROLL 2000:158)

Este era o espelho que, como mostra a atenta descrição de Alice, chamava a sua atenção, convidando-a e atiçando sua curiosidade de uma forma irresistível. Era ele quem a impelia a querer saber um pouco mais sobre a Casa do Espelho, a perguntar-se acerca do sabor do leite que serviam aos gatos daquele lado e a querer conhecer as coisas bonitas que havia por lá. Já não era a gatinha preta que copiava a pose de uma peça do xadrez, mas sim o próprio espelho que representava um papel, que começava a mudar de forma, ficando “macio como gaze” (CARROLL 2000:159), como se se transformasse numa espécie de luminosa névoa prateada. Num instante, Alice alcançaria a sala do Espelho.

DO OUTRO LADO DO ESPELHO

Só depois de entrar na Sala do Espelho, de se cruzar com o que seria o reflexo das peças de xadrez que estavam espalhadas pelo chão da sua sala, de falar com algumas delas – apesar do espanto de as ver passear duas a duas pelo espaço, Alice não desperdiçaria a oportunidade de trocar algumas palavras com o Rei e a Rainha brancos – e de atravessar o Jardim das Flores Vivas, é que a menina encontrou, finalmente, a Rainha Vermelha. Assim se estabelece o primeiro encontro marcado na lista de movimentos do tabuleiro apresentado no início do livro e marcado pelas peças de xadrez no tabuleiro.

Enquanto caminhavam juntas, Alice começou a prestar mais atenção ao reino do Outro Lado do Espelho. Do alto de um monte, percebeu que todo ele era atravessado por pequenas faixas de água e que a terra entre esses regatos era dividida em quadrados por diversas sebes, como mostra a figura 2.5.

- Ora, parece que está dividido como um enorme tabuleiro de xadrez! - exclamou, por fim. – Devia haver uns homens a andar algures por ali... e, de facto, há! – acrescentou ela, encantada, e o seu coração começou a bater muito depressa com a excitação. – É um enorme jogo de xadrez que está a ser jogado por todo o mundo... se é que isto é realmente o mundo. Oh, que divertido! Quem me dera ser um deles! Não me importava nada de ser um Peão, desde que pudesse participar... mas está claro que *gostaria* mais de ser uma Rainha. (CARROLL 2000:178-179)

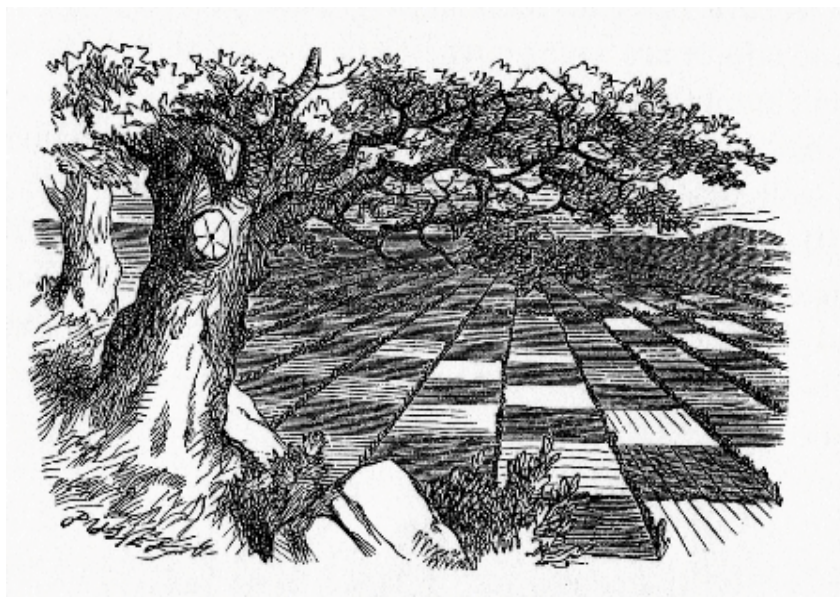


Figura 2.5: O mundo inteiro como um enorme tabuleiro de xadrez. (CARROLL 2000:178)

A Rainha Vermelha, longe de se ofender com o desejo da menina em se tornar também ela uma rainha, abriu um sorriso e disse que o desejo de Alice poderia perfeitamente ser realizado, e que ela tinha a opção de assumir a posição de um Peão da Rainha Branca, começando o jogo no Segundo Quadrado. Ao alcançar o Oitavo, seria também coroada rainha.

Neste trecho que relata o encontro com a Rainha Vermelha estão presentes os indícios que nos permitem dizer que Alice acabara de entrar em um jogo legítimo, tal qual trata Huizinga:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (HUIZINGA 2005:16)

Alice ofereceu-se voluntariamente para participar no jogo ao perceber que aquele mundo era um grande tabuleiro. Ela não achava mal assumir a personagem de peão, por mais que quisesse ser rainha. Se optasse por não seguir a sugestão da Rainha Vermelha, poderia simplesmente atravessar mais uma vez o espelho da sala e voltar para casa. Caso fosse obrigatória a participação de Alice, esta viagem com o objectivo de se converter em rainha “tornar-se-ia uma coerção, uma obrigação de que gostaríamos de nos libertar rapidamente” (CAILLOIS 1990:26). Dessa forma, perderia uma das características fundamentais do jogo, que é o facto de o jogador se entregar a ele de maneira completamente espontânea e livre, sendo-lhe possível, a qualquer momento e sempre que desejar, optar por desistir do jogo e investir seu tempo numa actividade mais produtiva³⁴. “Só se joga se se quiser, quando se quiser e o tempo que se quiser” (CAILLOIS 1990:27), sendo possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Este só se torna uma necessidade quando o prazer que provoca se transforma também ele numa necessidade, o que não parece acontecer no caso da Alice.

Desde o momento em que Alice pousou o pé na Sala do Espelho, ela percebeu que esse novo reino se organizava de maneira diferente do lugar de onde vinha:

³⁴ “Com efeito, uma característica do jogo é não criar nenhuma riqueza, nenhum valor. Por isso se diferencia do trabalho ou da arte” (CAILLOIS 1990:25). “Seja como for, para o indivíduo adulto e responsável o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo.” (HUIZINGA 2005:10-11)

Em seguida, começou a olhar em volta, e reparou que aquilo que se podia ver do lado da sala velha era bastante vulgar e desinteressante, mas que tudo o resto era o mais diferente possível. Por exemplo, os quadros na parede ao pé da lareira pareciam ter vida, e mesmo o relógio no parapeito da chaminé (é que no espelho só se podia ver as costas dele) tinha a cara de um velhinho, que lhe sorria. (CARROLL 2000:159)

Este novo espaço, como ela percebeu, estava sujeito a novas leis, diferentes daquelas que regiam o mundo de onde veio, o mundo fora do jogo. Como diz Auden, “(...) in Looking-Glass Land, to one governed by laws to which she is unaccustomed. She has to learn, for example, to walk away from a place in order to reach it, or to run fast in order to remains where she is.” (AUDEN 1962:37)

As leis da vida diária foram substituídas no espaço do jogo e durante o tempo em que ele decorresse, por uma série de novas regras arbitrárias, irrecusáveis e aceites pelo jogador tais como elas eram, sem a possibilidade de serem colocadas em questão. O trapaceiro, aquele que viola as regras do jogo, viola-as fingindo respeitá-las. Como esclarece Caillois, não é a desonestidade do trapaceiro que acaba com o encanto do jogo, mas sim a actuação do pessimista, aquele que denuncia o carácter absurdo dessas leis, “a sua natureza meramente convencional, e que se recusa a jogar porque o jogo não tem sentido. Os argumentos são irrefutáveis. O jogo não tem outro sentido senão enquanto jogo”. (CAILLOIS 1990:27)

Alice, ao mesmo tempo em que aceita o novo funcionamento desse mundo, tem sempre claro que ele é diferente do seu, separado do resto da existência e das leis da vida diária. Em momento nenhum do livro Alice sente o desejo de viver do Outro Lado do Espelho nem nada assim parecido, como bem mostra a reflexão trazida por Auden:

Wonderland and Looking-Glass Land are fun to visit but no places to live in. Even when she is there, Alice can ask herself with some nostalgia “if anything would ever happen in a natural way again”, and by “natural” she means the opposite of what Rousseau would mean. She means peaceful, civilized society. (AUDEN 1962:37)

Esse lugar do jogo é provisório e próprio somente ao jogo, podendo variar, conforme o caso, entre o “tabuleiro, o estádio, a liça, o ringue, o palco, a arena, etc” (CAILLOIS 1990:26). São todos “mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial” (HUIZINGA 2005:13). No caso de Alice, o mundo do Outro Lado do Espelho é o grande tabuleiro onde se desenrola a história e nada do que é exterior a esse mundo deve ser levado em consideração para o seu bom funcionamento. O jogo tem seu início e seu fim dentro desse espaço.

A reflexão sobre a necessidade de um limite para o espaço destinado à prática do jogo pode ser estendida para a questão acerca do tempo: “a partida começa e acaba quando se dá um sinal” (CAILLOIS 1990:26). A sua duração é muitas vezes definida antes do início da partida. Para Alice, o seu jogo no Outro Lado do Espelho irá durar o tempo necessário até ela conseguir a coroa de rainha.

As regras são um factor muito importante no conceito de jogo. São elas que determinam aquilo que vale ou não fazer no domínio temporário que ele circunscreve. No Outro Lado do Espelho, Alice, também por intermédio da Rainha Vermelha, foi apresentada às regras do jogo que estava prestes a começar:

- Um peão avança duas casas na primeira jogada, bem sabes. Por isso, terás de passar *muito* depressa pela Terceira Casa... acho que é melhor ires de comboio... e logo, logo, alcançarás a Quarta Casa, onde vivem o Tuidledum e o Tuidledim... a Quinta Casa está cheia de água... a Sexta pertence ao Humpty Dumpty... (...) O Sétimo Quadrado indica-te o caminho... e no Oitavo Quadrado seremos as duas Rainhas (...) Fala francês quando não conseguires pensar nome inglês de uma coisa... anda com os pés para fora... e não te esqueças de quem és! (CARROLL 2000:182)

Depois da explicação, disse “adeus” e desapareceu. Ao perceber isso, e sem tentar adivinhar como tal coisa poderia ter acontecido, Alice lembrou-se de que agora “era um peão³⁵ e não tardava nada tinha de avançar” (CARROLL 2000:183).

O jogo começava.

A LEBRE DE MARÇO³⁶ DO OUTRO LADO DO ESPELHO

Alice joga nesse novo mundo, respeitando-o, não colocando em questão as regras desse lugar e tendo conhecimento de que esse espaço é diferente do seu mundo “real”.

Como foi dito, o desenho do tabuleiro e a sequência de movimentos definida por Carroll no início do livro são uma forma do leitor poder seguir, visualmente, o caminho que Alice percorre pelo Outro Lado do Espelho. No livro, o desenho do tabuleiro, ao mesmo tempo que mostra ao leitor o caminho que Alice segue, delimita e define o próprio percurso. Ela já tem definido, antes de começar a jogar, embora não o saiba, o roteiro da sua viagem pelo Outro Lado do Espelho.

O Outro Lado do Espelho pode, dessa forma, ser encarado como um espaço de jogo, tal como o apresentamos aqui, levando-se em consideração somente o peão Alice como jogador e nunca o leitor, tal como é sugerido neste trabalho. A existência

³⁵ “Alice was a pawn. ‘Let’s pretend we’re kings and queens,’ she had said to her sister, but a pawn she had to be.” (TAYLOR 1952:273)

³⁶ O outro nome do Coelho Branco de “As Aventuras de Alice no País das Maravilhas”.

do desenho do tabuleiro e dos movimentos pré-definidos definem os encontros que Alice terá em cada Quadrado do tabuleiro e o leitor depara-se, a partir do momento em que lê o índice, com a sequência dos encontros e dos acontecimentos.

Como trata Caillois, “um desfecho conhecido *a priori*, sem possibilidade de erro ou de surpresa, conduzindo claramente a um resultado inelutável, é incompatível com a natureza do jogo” (CAILLOIS 1990:27). Para o leitor já é possível conhecer tanto os movimentos de Alice no tabuleiro como também de todas as outras peças, antes de iniciar a leitura do livro.

Caso a leitura e os acontecimentos da história não fossem influenciados e amarrados pela sequência de movimentos do jogo de xadrez apresentado no início do livro, com exceção do primeiro e último, todos os capítulos intermediários poderiam ser misturados e lidos em qualquer sequência, uma vez que esta sequência dos encontros de Alice não é realmente importante para o entendimento da história e não interfere diretamente com a leitura. Se imaginarmos que, no início do livro, Alice entra no Outro Lado do Espelho para, no fim, conseguir a coroa e tornar-se rainha, os encontros que ocorrem entre esses dois acontecimentos não se influenciam diretamente uns aos outros e podem ser contados em qualquer ordem, sem aparente confusão para o entendimento da história.

Sem o tabuleiro como fio condutor da trama, Alice tanto seria jogadora no Outro Lado do Espelho, influenciando e sendo influenciada nos seus movimentos no tabuleiro, avançando a cada escolha, aceitando e cumprindo as regras - na esperança juvenil de também se tornar rainha - quanto seria peão, peça presa e sujeita às inúmeras possibilidades de leitura que o leitor teria. Dessa forma, também o leitor poderia jogar com o peão Alice³⁷, num jogo que teria regras próprias, ainda por definir.

O poder de escolha do leitor na determinação do caminho que a história de um determinado livro segue não é, de todo, novidade. O leitor salta de uma página para outra e determina o seu próprio percurso dentro do livro, estabelecendo novas e renovadas combinações, encontros e relações, enquanto cria a sua própria versão da história (ao mesmo tempo em que respeita as regras estipuladas de início). Um exemplo de livro organizado dessa maneira é “O Jogo da Amarelinha”, de Julio Cortázar. O leitor é informado, logo no início, que o livro é, “à sua maneira, (...) muitos livros, mas é, sobretudo, dois livros” (CORTÁZAR 2006:5), estando o leitor convidado

³⁷ De maneira semelhante à leitura que o *Livre* de Mallarmé poderia proporcionar, na medida em que “No *Livre* as próprias páginas não deveriam seguir uma ordem fixa: elas deveriam ser relacionáveis em ordens diferentes segundo leias de *permuta*. Dada uma série de fascículos independentes (não reunidos por uma encadernação que determinasse a sua sucessão), a primeira e a última página de um fascículo deveriam ser escritas numa mesma grande folha dobrada em duas que indicasse o início e o fim do fascículo: dentro dela encontrar-se-iam folhas soltas, simples, móveis, intercambiáveis, mas de tal modo que, em qualquer ordem que tivessem sido postas, o discurso possuísse um sentido completo.” (ECO 2009:80)

a decidir qual deles quer ler. Os livros-jogos³⁸ são outro exemplo, na medida em que apresentam com uma estrutura muito particular na qual o leitor é constantemente solicitado a decidir o caminho que a personagem principal da história deve seguir ao longo da leitura, de maneira que cada uma dessas escolhas tem influência directa³⁹ nas possibilidades do jogador chegar ao fim da história.

Além dessa liberdade para escolher caminhos, liberdade esta regrada, é necessário que o leitor participe consciente e livremente da leitura e que esta não seja uma acção obrigatória; que o ato de ler não apresente nenhum interesse material, ou seja, que, a partir dele, não se possa obter lucro; e que a leitura aconteça em um tempo e espaço definidos.

Este tipo de estrutura permite experiências diferenciadas e dificilmente repetíveis de leitura. A reflexão trazida por Umberto Eco no seu *Obra Aberta*, quando trata do *Livro* de Mallarmé e de certas composições musicais, aborda uma questão bastante interessante e que pode ser relacionada com este possível “Alice do Outro Lado do Espelho”, desamarrado da sequência que o tabuleiro criou:

(...) notamos a tendência para fazer com que cada execução da obra não coincida nunca com uma definição única da mesma; cada execução explica-a, mas não a esgota, cada execução realiza a obra, mas todas são complementares entre si, enfim, cada uma dá-nos a obra de modo completo e satisfatório mas ao mesmo tempo dá-no-la incompleta, pois não nos dá ao mesmo tempo todas as outras soluções com as quais a obra poderia identificar-se. (ECO 2009:84)

O jogo de tabuleiro, em *do Outro Lado do Espelho*, funciona como a Lebre de Março do *País das Maravilhas*. Sem ele, a história desdobrar-se-ia em mil histórias, mesmo que formadas sempre pelas mesmas partes, sendo cada leitura única. E, juntamente com Alice, o leitor jogaria regido por regras próprias desse novo jogo ainda por criar.

³⁸ Histórias com várias possibilidades de leitura, nas quais o leitor/jogador escolhe o caminho que prefere seguir no jogo. Como exemplo pode ser citada a *Série Aventuras Fantásticas* da Editora Marques Saraiva, que publicou os primeiros livros-jogos no Brasil.

³⁹ “Dois dados, um lápis e uma borracha. Isso é tudo que você precisa para embarcar nesta aventura emocionante de espada e magia, que inclui um elaborado sistema de combate e uma folha de resultados para registrar seus ganhos e perdas. Existem muitos perigos à sua frente, e seu sucesso não está de forma nenhuma garantido. Há adversários poderosos nas fileiras do inimigo e muitas vezes sua única alternativa será matar ou ser morto!” (LIVINGSTONE 1984:1)

2.2 a cidade de Aveiro

O ano de 2009 assinala os 250 anos de elevação de Aveiro à condição de Cidade e os 1050⁴⁰ anos sobre a primeira referência histórica ao nome da localidade. As comemorações tiveram início com criação de um *hotsite*⁴¹ que, como trata a mensagem de abertura escrita pelo Presidente da Câmara, “presta-se como mediador entre os públicos e os parceiros das comemorações, promovendo a cooperação e a co-participação na planificação e na concretização do programa (...)”⁴². No *hotsite*, podemos encontrar toda a programação e o registo das acções realizadas pela sociedade que marcaram as festividades em Aveiro durante todo o ano.

A cidade, que este ano preparou esta série de actividades para marcar os 250 anos de sua elevação, pode ser apresentada, de maneira resumida e da forma que aparece no “Mapa de Arquitectura de Aveiro”, como uma:

(...) unidade territorial situada na foz do rio Vouga e com uma estrutura urbana consolidada desde a Idade Média. Foi vila de Infantes até a atribuição do título de cidade em 1759, após a tragédia da Casa Ducal. No início do século XV, o infante D. Pedro promoveu a construção de uma muralha⁴³, mais prestigiante que defensiva, em torno da plataforma elevada que se estende para sul na principal linha de penetração marítima; do outro lado do canal aquático, uma “vila nova” estrutura-se desde o século XVI. Uma via de articulação territorial unirá as duas, em ponte duplicada sobre o canal, definindo um eixo central penetrante na cidade muralhada (Rua Direita) e demarcando um centro cívico local, configurado e monumentalizado nos séculos XVIII e XIX (Pr. República). A barra atlântica (a poente) e o caminho-de-ferro (a nascente) completam, desde o século XIX, o esquema de articulações. As polarizações industriais junto ao canal e a estação ferroviária darão sentido à expansão para nascente, que se virá a consolidar durante a primeira metade do século XX. No extremo oposto, será o pólo universitário o contraponto dessa expansão, em construção desde 1985 e contribuindo para eliminar uma das traseiras da cidade. A expansão para sul inicia-se nos anos 50 e, no final do século XX, virá a ultrapassar, em definitivo, a barreira de alinhamento ferroviário. (TAVARES e TAVARES 2003)

⁴⁰ “No documento de doação testamentária efectuada pela condessa Mumadona Dias, ao mosteiro de Guimarães, em 26 de Janeiro de 959, consta a referência a ‘Suis terras in Alauario et Salinas’, sendo esta a mais antiga forma que se conhece do topónimo Aveiro.” (DIAS 1997:8)

⁴¹ Hotsite é um pequeno site planeado para apresentar ou destacar uma acção de comunicação e marketing pontual. Normalmente de duração curta ou delimitada, é usado com frequência por empresas que desenvolvem novos produtos com grande regularidade, como as montadoras de automóveis e a indústria da moda.

⁴² Maia, Élio Manuel da. *Aveiro 250 anos*.

<http://aveiro250anos.com/cgi-bin/eloja21.exe?myid=cmaveiro&mn=nota&cli=sn&id=8&tpl=abertura> (acedido em 23 de Novembro de 2009)

⁴³ “Alcançando o estatuto de vila no século XIII, a povoação cresce em torno da exploração do sal, da captura e transformação do pescado, da produção da cerâmica, bem como da agricultura nas áreas envolvidas ao aglomerado urbano. É nesta sequência que é construído, ao longo do século XV, o *muro da cidade*, nome com que a muralha é referida em alguns documentos antigos. Mais do que a uma função defensiva, a sua construção terá sido motivada pela vontade de notabilizar a vila.” (MORGADO, FILIPE 2009:47)

É também a capital do distrito de Aveiro, onde, como escreve Dias, “a montanha sulcada de profundos vales e a fértil planura lagunar se encontram de maneira bem contrastada, mas complementar.” (DIAS 1997:1)

A ÁGUA

A cidade, pela sua localização, sempre teve uma relação de muita intimidade com a água. Atravessada pela Ria de Aveiro, “resultado do recuo do mar, com a formação de cordões litorais que, a partir do séc. XVI, formaram uma laguna.” (DIAS 1997:15), teve, na apanha do moliço, uma actividade que durante muitos anos apresentou grande importância na economia local, assim como a exploração do sal e a pesca.

Em descrição do século XVIII, refere-se que a natureza havia dividido Aveiro em duas partes e que o homem as havia unido. É uma clara referência aos braços aquáticos que penetram o território, em estrutura digital, três deles principais como se o tridente de Neptuno se tivesse plasmado no espaço urbanizado. Os canais, autênticas ruas aquáticas regularizadas, disciplinadas e singularizadas entre os séculos XVIII e XIX, revelam uma surpreendente perspectiva urbana, com as finas pirâmides de mármore que abrem o Canal Central, os seus parapeitos de cantaria e as pontes em arco. (TAVARES e TAVARES 2003)

Da apanha do moliço, actividade já praticamente extinta, restou o moliceiro, uma embarcação tradicional e um importante símbolo da cidade de Aveiro. Hoje, os moliceiros, restaurados e preservados, servem essencialmente de atracção turística, para passeios na Ria:

Em 2000, quando já não era raro encontrar artigos, reportagens e documentários sobre os barcos moliceiros e a Ria de Aveiro na comunicação social, um texto no *Jornal de Notícias* sintetiza exemplarmente nas suas primeiras linhas as razões deste processo de recuperação e preservação: ‘Moliceiros voltam a estar na moda: depois de quase terem desaparecido da ria, acompanhando, no declínio, a faina do moliço, ressuscitam agora para o turismo.’⁴⁴ (TAVARES e TAVARES 2003)

Esta intimidade com a água e a configuração urbana desenhada pela Ria faz com que, por vezes, Aveiro seja chamada de “a Veneza de Portugal”. Um “Guia de Portugal” de 1944 já tratava assim esta questão:

Na realidade a sua arquitectura despretenciosa [sic] pouco evoca as estereotipadas imagens de canais e praças com bandos de pombas da romanesca cidade do Adriático. Quem tiver o gosto das comparações, antes encontrará, decerto, em Aveiro – na horizontalidade da sua paisagem e na

⁴⁴ (Jornal de Notícias. *Moliceiros voltam a estar na moda*. 29 de Fevereiro de 2000:27 apud SARMENTO 2009:327)

ligação, ao mesmo tempo comesinha e original, da vida campestre com a actividade de circulação dos pequenos barcos no labirinto dos esteiros – a lembrança da Holanda, (como sugeriu Eliseu Réclus), mas de uma Holanda meridional, com mais sol e certa maciez de atmosfera quasi mediterrânica. (GUIA DE PORTUGAL 1944:471)

2.2.1 a freguesia da Vera-Cruz

A freguesia da Vera-Cruz pertence ao distrito e ao concelho de Aveiro e dela faz parte o Bairro da Beira-Mar, zona típica que:

Corresponde ao sector da periferia noroeste da expansão do burgo baixo que se operou principalmente a partir do século XVI com o incremento das actividades económicas ligadas à água, como o comércio de sal ou os armazéns de apoio às fainas piscatórias, este espaço foi-se estruturando como áreas residencial envolvida pelos canais da Ria que se estendiam até as margens do coração da cidade. As casas nobres dos senhores locais e os templos populares de invocação dos santos protectores das gentes do mar funcionaram como ordenadores dos espaços próximos, produzindo-se uma irregularidade urbana muito compacta e caracterizada pelo somatório dos pequenos casarios de iniciativa individual, que confere ao conjunto a tão característica expressividade popular.” (TAVARES 2003)

A Freguesia acompanha a cidade para leste e estende-se para Norte, ocupando uma extensa área lagunar essencialmente constituída por salinas. A sul, faz fronteira com a Glória, com Santa Joana a Sudeste,



Figura 2.6: Desenho da Vera-Cruz.

O BRASÃO

O desenho do brasão da Vera-Cruz foi uma tentativa de simbiose entre dois elementos que caracterizam fortemente a região: a água e a terra. Dessa forma, pode-se comparar o desenho da Cruz com o desenho geográfico da freguesia, representando os braços da Ria amuralhados a penetrarem pela terra, de cor preta. Ao centro, o Moliceiro, a navegar pelas águas salgadas simbolizadas pelo ondeado verde e prata. Nas duas extremidades superiores, duas águias, elementos que dialogam com o brasão da cidade.



Figura 2.7: Brasão da Freguesia da Vera-Cruz.

A HISTÓRIA

Elevada à categoria de vila a partir do século XIII, a povoação aveirense foi-se formando em torno da sua igreja principal, consagrada a São Miguel, que ficava situada onde hoje está a Praça da República, até ser demolida em 1835. Com o passar do tempo e o crescimento da cidade, o então bispo de Aveiro, D. Frei João Soares, com a devida autorização do Rei D. Sebastião, desmembra a, até essa data, única freguesia em quatro novas. Assim, à freguesia de São Miguel passaria a pertencer a maior parte da vila amuralhada e ainda o bairro do Alboi, a Ocidente; à freguesia de Espírito Santo o restante território amuralhado e uma extensão para sul; à freguesia de Vera-Cruz o restante das zonas da Presa e da Quinta do Gato, incluindo os Conventos do Carmo e de Sá; e à freguesia de Nossa Senhora da Apresentação o território compreendido entre a Cale da Vila e o Canal de Ovar.

Este panorama só viria a ser modificado em 1835, por ocasião da divisão do país em províncias, distritos e concelhos. Nascia assim o distrito de Aveiro e, dentro

da cidade, duas freguesias em vez de quatro. Tomando como base a Ria, ficou estabelecido que a norte estaria a freguesia da Vera-Cruz e a sul a freguesia de Nossa Senhora da Glória, fruto da fusão das antigas São Miguel e Espírito Santo enquanto que à Vera-Cruz somou-se a extinta Nossa Senhora da Apresentação. Com o tempo, a igreja matriz da Vera-Cruz foi substituída, adoptando-se a Igreja de Nossa Senhora da Apresentação como nova matriz.

Hoje, o desenvolvimento da freguesia continua a crescer. A expansão encontra-se actualmente direccionada especialmente para a zona da Forca, para onde foram transferidos alguns serviços de utilidade pública, entre os quais a Loja do Cidadão.

São espaços de interesse na freguesia o Centro de Congressos, o Mercado do Peixe (Mercado José Estevão), Mercado Manuel Firmino. Estes espaços, requalificados, contrastam com o aspecto geral da freguesia, em especial o Bairro da Beira-Mar, com suas casas altas e esguias, normalmente viradas para os canais e cortadas pelas estreitas e sinuosas ruas e travessas.

Foi este o espaço, a Vera-Cruz, escolhido como tabuleiro⁴⁵ para os encontros que o projecto propõe.

⁴⁵ “Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea.” (HUIZINGA 2005:13)

Capítulo 3

Durante

3.1 o projecto, as acções e o www.alicesnaveracruz.com

Este capítulo apresenta as informações que são “postadas” no *link* “acções” do www.alicesnaveracruz.com, acompanhadas por considerações extra acerca do conteúdo do site propriamente dito. Este capítulo foi desenvolvido de maneira a demonstrar, para um futuro jogador que utilizar este trabalho, como as primeiras acções aconteceram e que características foram consideradas importantes para serem registadas no site do projecto. Aqui não serão apresentadas, como é óbvio, todas as imagens que constam do registo das acções, podendo o leitor interessado aceder à página do projecto e visualizar as fotografias. Deste documento constam, como referi anteriormente, apenas as imagens que estão directamente ligadas ao texto.

A sequência em que as acções são apresentadas neste capítulo é diferente da sequência em que elas aparecem no site. Aqui, as acções estão divididas em dois grupos: as realizadas, ou seja, “a Rainha aprova as regras?”, “a sala do Espelho” e “os versos que vou recitar foram escritos exclusivamente para o teu deleite”; e as que estão completamente planeadas⁴⁶ e prestes a serem executadas. São elas “14 pares de agulhas”, “o cavaleiro vestido de papel”, “o Jardim das Flores Vivas” e “Snowdrop e Kitty”.

O site do projecto⁴⁷, criado para servir de portal de divulgação das acções e de ponto de encontro dos jogadores, está organizado de maneira que na sua página principal estejam todas as actualizações realizadas no projecto, organizadas pela data, e de maneira a que as mais recentes apareçam no topo da página. Uma pessoa que visita o www.alicesnaveracruz.com pela primeira vez pode acompanhar, na página principal, todas as alterações que o site sofreu e todo o conteúdo que foi incluído, desde o dia em que ele entrou no ar. No *link* “projecto” está o texto de apresentação do site e as imagens e informações relacionadas com a colagem dos *stickers*. Já no “calendário” estão marcadas prioritariamente as datas e locais das acções, de maneira que os interessados possam acompanhar a sua preparação e realização.

⁴⁶ Para a melhor organização das actividades, utiliza-se um modelo básico de plano de acção no planeamento dos trabalhos. Cada plano é composto pelos seguintes tópicos: “Nome da acção”, “onde vai acontecer”, “quando”, “trecho do livro ao qual faz relação”, “descrição resumida da acção” e “equipamentos necessários”.

⁴⁷ Neste momento, é interessante poder acompanhar a apresentação visualizando o site aberto. Caso seja possível, ligue o computador e aceda ao www.alicesnaveracruz.com

No “contacto” é reforçado o convite à participação no projecto e existe um espaço no qual o visitante pode escrever directamente para mim. Nos primeiros meses de projecto, houve um total de cinco contactos que demonstraram interesse na proposta do trabalho e sugestões para os trabalhos planeados. Esta é uma das características interessantes do projecto. Como todo o trabalho é registado no site, pode acontecer que uma acção tenha um final diferente do que estava planeado por consequência de sugestões surgidas no site. As pessoas que acedem ao site podem, assim, além de propor ou acompanhar as acções, sugerir alterações naquelas que já estão planeadas.

No topo direito do site, no desenho da Alice coroadada Rainha, está um *link* escondido. Apesar de oculto, o “Baú da Alice”, repositório de *links* relacionados com o projecto, é até o momento a terceira página mais visitada do site, perdendo apenas para a página principal e para o “projecto”⁴⁸.

O site, pensado no início para ser um exercício de registo e um meio de divulgação das actividades relacionadas ao projecto, tem vindo a aumentar a sua importância no decorrer do projecto.

3.2 Realizadas

As acções práticas realizadas na Vera-Cruz até ao momento, além da colagem de autocolantes e cartazes, foram “a Rainha aprova as regras?”, “a sala do Espelho”, “Os versos que vou recitar foram escritos exclusivamente para o teu deleite”.

Na secção 3.2 é apresentada cada uma destas acções, seus planos e detalhes observados após suas realizações. Boa parte desta informação é exactamente a mesma que aparece em www.alicesnaveracruz.com.

As poucas informações extra, as imagens colocadas no corpo do texto e as citações e notas de rodapé adicionadas às informações que já constavam do site são uma maneira de tornar mais rico o conteúdo desta dissertação. Apesar disso, os utilizadores que já puderam aceder ao texto através do site tiveram a possibilidade de conhecer e acompanhar de maneira suficientemente completa o que foi realizado nestas acções e as discussões que elas geraram.

Todas as páginas dos trechos do livro se referem à edição que uso neste trabalho⁴⁹. Procurei assumir e repetir aqui, na medida do possível, a configuração, a estrutura e organização, os tempos verbais e até mesmo os erros gramaticais dos textos presentes no site.

⁴⁸ Informação obtida com o serviço “Google Analytics”, que monitora analisa dados de tráfego na Web.

⁴⁹ Carroll, Lewis (2000) *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas e Alice do Outro Lado do Espelho*. Lisboa: Relógio D’Água Editores.

3.2.1 a Rainha aprova as regras?

Esta acção traz para a Vera-Cruz um dos momentos mais importantes do livro, no qual a Rainha Vermelha, no seu primeiro encontro com Alice, explica à menina as regras do Outro Lado do Espelho e como ela deve proceder para se tornar também Rainha, 11 movimentos depois de iniciado o jogo.

Este encontro de Alice com a Rainha Vermelha é, portanto, um elemento importantíssimo para o jogo que Alice joga no Outro Lado do Espelho. Por esse motivo, tamanha foi a alegria quando descobri que a Rainha de Portugal iria visitar Aveiro no dia 19 de Setembro. Adiei de imediato o arranque do projecto, de maneira a só o iniciar depois de conseguir a autorização da Rainha⁵⁰.



Figura 3.1: Fotografia da Rainha acompanhada por sua comitiva.

3.2.1.1 Plano de Acção

Onde

Praça Melo Freitas - Rossio

Quando

19 de Setembro de 2009, no dia da visita da Rainha D. Maria II à Aveiro

Trecho do livro

págs. 181, 182 e 183

⁵⁰ No DVD que acompanha a caixa deste trabalho, está a peça editada com a chegada da Rainha. Insira o disco em um leitor de DVD e seleccione o vídeo 1 para poder assisti-la.

(...)

Alice achou que não seria de bom tom recusar, embora não fosse nada disso o que ela queria. Por isso aceitou-o, e comeu-o como pôde... mas era extremamente seco, e pensou que nunca na vida se sentira a sufocar daquela maneira.

- Enquanto te refrescas, eu vou tirando as medidas – disse a Rainha. Puxou do bolso uma fita métrica e começou a medir o chão, enterrando pequenas estacas em certos sítios.

- Quando chegar aos dois metros, dou-te umas instruções – disse ela, marcando a distância com uma estaca. – Queres outro biscoito?

- Não obrigada – respondeu Alice. – Um chega muito bem.

- Espero que já não tenhas sede, então? – inquiriu a Rainha.

Alice ficou sem saber o que dizer, mas, felizmente, a Rainha não esperou por uma resposta, prosseguindo:

- Quando chegar aos três metros, repito as instruções que é para não te esqueceres. Quando chegar aos quatro, digo-te adeus. Quando chegar aos cinco, desapareço. Entretanto já enterrara todas as estacas, e Alice observou-a com grande interesse quando ela, depois de regressar à árvore, refez lentamente o percurso demarcado.

Quando chegou à estaca dos dois metros, voltou-se e disse:

- Um peão avança duas casas na primeira jogada, bem sabes. Por isso, terás de passar muito depressa pela Terceira Casa... acho que é melhor ires de comboio... e logo, logo, alcançaras a Quarta Casa, onde vivem o Tuidledum e Tuidledim... a Quinta Casa está cheia de água... a Sexta pertence ao Humpty Dumpty... mas tu não dizes nada?

- Não... não... sabia que tinha de dizer alguma coisa agora – gaguejou Alice.

- Pois devias ter dito: “É muito amável da sua parte contar-me tudo isso” – censurou a Rainha, num tom muito sério. – No entanto, vamos fingir que disseste. O Sétimo Quadrado é uma grande floresta... mas um dos Cavaleiros indica-te o caminho... e no Oitavo Quadrado seremos as duas Rainhas, e há-de ser uma grande festa!

Alice levantou-se, fez uma vénia, e sentou-se.

Ao chegar à estaca seguinte, a Rainha voltou-se outra vez, e disse:

- Fala francês quando não conseguires pensar no nome inglês de uma coisa... anda com os pés para fora... e não te esqueces de quem és!

Desta vez não esperou pela vénia de Alice, e avançou a toda a pressa para a próxima estaca, onde se voltou momentaneamente para dizer “Adeus”, abalando na direcção da última estaca.

No exacto momento em que lá chegou, desapareceu, sem que Alice pudesse entender como sucedera tal coisa, se ela desvanecera no ar, ou se metera a correr pelo bosque (“e ela é capaz de correr muito depressa!”, pensou Alice).

Não havia maneira de adivinhar, mas a verdade é que ela desaparecera, e Alice lembrou-se de que era um peão e que não tardava nada tinha de avançar.

Descrição resumida da acção

Dia 19 de Setembro realizar-se-á a representação histórica da visita da Rainha D. Maria II à cidade de Aveiro. A actividade será promovida pelo grupo “AMIGOS D’AVENIDA” e faz parte das comemorações dos 250 anos de elevação da cidade de Aveiro.

Durante a visita, será solicitado à Rainha D. Maria II que autorize o início das intervenções de *alicesnaveracruz.com*, com a sua assinatura na página do Alices do Outro Lado do Espelho na qual a Rainha Vermelha apresenta as regras do jogo à Alice.

Com a assinatura da Rainha dar-se-á início ao projecto.

Equipamentos Necessários

Esferográfica

Edição pessoal e de trabalho de “Alices do Outro Lado do Espelho”

Câmara fotográfica

Câmara de filmagem

3.2.1.2 Relato

Dia 19 de Setembro foi realizada a representação histórica da visita da Rainha D. Maria II à cidade de Aveiro. A actividade foi promovida pelo grupo “AMIGOS D’AVENIDA” e fez parte das comemorações dos 250 anos de elevação da cidade de Aveiro.

A Rainha chegou de moliceiro, vinda de Ovar, por volta das 18:30, quando foi recebida por um grande número de pessoas que aguardavam curiosas a presença de Sua Majestade.

Depois da sua chegada, em meio a muitos acenos, sorrisos e gritos de “Salve a Rainha!”, recebeu as chaves da cidade das mãos do então Presidente da Câmara de Aveiro e circulou pelos stands que compunham a exposição no Rossio preparada especialmente para Sua Majestade.

Num momento em que ela descansava na sua poltrona real, consegui aproximar-me e, entre vénias e odes a Sua Alteza Real, solicitei humildemente a Sua assinatura no velho livro, quase como pedindo um autógrafo a uma pop-star. Ela olhou-me nos olhos (como se a actriz, mesmo que por instantes, não estivesse segura de permanecer no seu papel), esticou o Seu real braço na minha direcção, tirou o livro da minha mão, fechou-o (marcando a página em que pedi o autógrafo), viu a capa e voltou a olhar para mim, perguntando:

- Qual a sua graça, meu bom homem?

E depois da resposta, escreveu:

*“Para o João no dia da sua passagem por Aveiro”
D. Maria II*

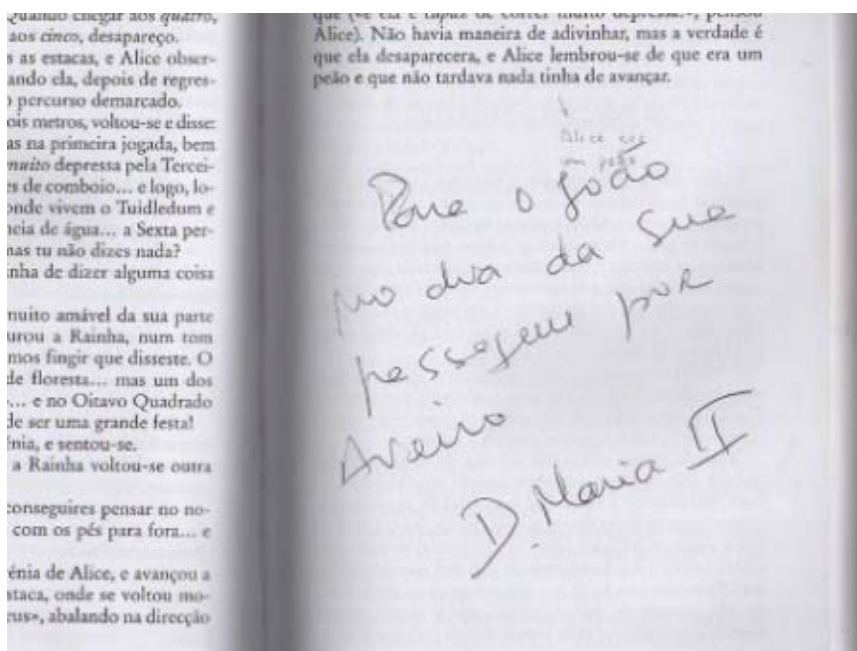


Figura 3.2: Assinatura Real na página do livro em que a Rainha Vermelha apresenta as regras à Alice.

3.2.2 a sala do Espelho

Não esperava encontrar nenhuma edição do livro na Biblioteca Municipal e, antes da pesquisa no espaço, já vinha a pensar numa intervenção que diariamente adicionasse, à prateleira dos “As Aventuras de Alice no País das Maravilhas”⁵¹, uma cópia da “Alice do Outro Lado do Espelho”. Qual foi então a minha surpresa⁵² ao descobrir que havia não uma, mas duas cópias. Uma na secção infanto-juvenil, perdida entre as várias do “País das Maravilhas” e a outra solitária e pouco ilustrada⁵³, na secção adulto.

A proposta, então, passou a ser aproveitar os livros que rodeavam as edições de “Alice do Outro Lado do Espelho” e criar, com marcadores de página, alguma relação entre eles e os andares. Esta proposta evoluiu para a acção que foi realizada, utilizando peças de um jogo de xadrez, transformar a biblioteca inteira em um grande tabuleiro e criar, da mesma forma, a relação que se pretendia entre os livros da Alice e os livros que os rodeiam.

Continuo a visitar a biblioteca para saber como estão as peças que lá foram deixadas. Algumas ainda estão lá, mas a grande maioria delas já deixou as prateleiras e realizou outros movimentos fora daquele tabuleiro.

⁵¹ Este sim, presença certa em qualquer biblioteca que se preze.

⁵² “O acaso e as regras são os elementos do jogo.” (EIGEN, WINKLER 1989:26)

⁵³ Tinha apenas uma, a do tabuleiro de xadrez no início do livro.

3.2.2.1 Plano de Acção

Onde

Biblioteca Municipal de Aveiro

Quando

07 de Novembro de 2009

Trecho do livro

pág. 159, 160, 161 e 162

(...)

Num instante, Alice passou através do vidro, e saltou agilmente para a sala do Espelho. A primeira coisa que fez foi ver se havia lume na lareira, e ficou muito contente por descobrir que havia um fogo verdadeiro⁵⁴, ardendo em grandes labaredas como o que ela deixara para trás. “Então estarei aqui tão quentinha como na velha sala”, pensou Alice, “ou até mais quente, na realidade, porque aqui não haverá ninguém para me mandar afastar do fogo. Oh, que divertido vai ser quando me virem aqui através do espelho, sem poderem apanhar-me.”

Em seguida, começou a olhar em volta, e reparou que aquilo que se podia ver do lado da sala velha era bastante vulgar e desinteressante, mas que tudo o resto era o mais diferente possível. Por exemplo, os quadros na parede ao pé da lareira pareciam ter vida, e mesmo o relógio no parapeito da chaminé (é que no espelho só se podia ver as costas dele) tinham a cara de um velhinho, que lhe sorria.

“Eles não arrumam tanto esta sala como a outra”, pensou Alice com seus botões, ao reparar em várias peças de xadrez na lareira entre as cinzas; mas logo a seguir pôs-se de gatas a olhá-las com um “oh!” de espanto. As peças passeavam-se por ali, aos pares!



Figura 3.3: Ilustração de Tenniel para as peças do outro lado do espelho. (CARROLL 2000:162)

⁵⁴ “É o observador (ingénuo, mesmo quando faz de físico) que por identificação imagina que é o homem dentro do espelho e, vendo-se, se dá conta de que traz, por exemplo, o relógio de pulso direito. Mas o facto é que só o traria se ele, o observador, fosse aquele que está dentro do espelho (*Je est un autre?*). Quem, no entanto, evitar comportar-se como a Alice e não penetrar dentro do espelho, não cairá nesta ilusão.”(ECO 1989:15)

Cá estão o Rei e a Rainha Vermelhos – disse Alice (num sussurro, com medo de os assustar.) – E ali estão o Rei e a Rainha Brancos sentados na bordinha da pá.... E aqui vêm duas Torres de braço dado... Acho que eles não conseguem ouvir-me – continuou ela, baixando mais a cabeça. – E tenho quase a certeza de que não podem ver-me. Sinto-me um bocado como se estivesse a tornar-me invisível.

Então uma coisa qualquer começou a guinchar em cima da mesa atrás de Alice, fazendo-a voltar a cabeça mesmo a tempo de ver um dos Peões Brancos a estatelar-se, começando a espernear. Observou-o com grande curiosidade para ver o que ia acontecer a seguir.

Descrição resumida da acção

Em cada andar da Biblioteca Municipal existe uma edição de “Alices do Outro Lado do Espelho”, uma na secção de livros infantis, outra na secção de adultos. A acção consistirá em espalhar por esses andares peças do tabuleiro de xadrez.

A disposição das peças pelo espaço levará em consideração a posição dos livros da Alice nas suas respectivas prateleiras, de maneira que haja uma maior concentração quanto mais próxima se estiver deles. Em cada andar estarão as 32 peças do jogo, vermelhas e brancas, em todas as posições que o imã que há por baixo delas permitir.

Equipamentos necessários

Dois jogos magnéticos de xadrez

Tinta spray vermelha (para as peças pretas se vestirem de vermelho)

Câmara fotográfica

3.2.2.2 Relato

Começámos pelo andar da secção infanto-juvenil onde está uma das edições, a primeira que encontrei, do “Alice do Outro Lado do Espelho”.

Sentámo-nos no chão, entre uma mesa muito baixa – destinada às crianças – e a prateleira onde está o livro cercado pelos seis exemplares do “As Aventuras de Alice no País das Maravilhas”.

Muitas crianças em volta. Algumas pareciam fazer pesquisa nos computadores, outras viam desenhos animados na TV ao fundo da sala. Uns poucos, mais velhos, folheavam livros da prateleira que estava atrás de nós, enquanto preparávamos os tabuleiros e o equipamento de registo. O meu colega montava a câmara enquanto eu organizava as peças por “equipas”. Antes da pintura, havia separado os tabuleiros por cor – num, todas as peças brancas; no outro, as vermelhas.

Câmara montada e peças prontas, demos início à distribuição pela sala. Primeiro, como estava anotado no plano acção, tivemos em consideração a posição do livro na prateleira e, a partir dele, coordenámos a restante distribuição de acordo com a ilustração do Tenniel (figura 3.3), na medida do possível.

Outras possibilidades, para além daquelas que estavam planeadas, foram sendo exploradas à medida que surgiam. Aproveitámos, por exemplo, o próprio desenho das peças e as placas de informação da biblioteca para criar uma outra conotação para as peças: dois cavalos/cavaleiros brancos, muitos juntos, próximo da placa que dizia “romance”, desenhariam um coração. (figura 3.4)



Figura 3.4: Os cavalos brancos, o Romance e o coração.

Construções deste tipo também foram possíveis em outros momentos. Por exemplo, no encontro entre o bispo e o cavalo vermelhos sobre a placa “conto”. Em uma das fotos, a peça do sacerdote quase que se inclina para o cavalo, como se lhe contasse um segredo ao ouvido⁵⁵.

Todas as peças neste andar foram dispostas de maneira a serem facilmente encontradas, excepto uma que resolveu ficar escondida num sítio da biblioteca que, acredito, já não deve receber muitas visitas. O bispo branco preferiu esconder-se por trás da última fileira de fitas VHS.

No andar da secção infanto-juvenil, ninguém pareceu importar-se com a acção, muito menos com o barulho que o obturador da câmara fazia a cada registo. O mesmo não aconteceu no andar de cima, na secção de adultos. Numa das mesas de estudo, bem ao lado da prateleira onde estava a segunda edição do “Outro Lado do Espelho”, um grupo de 4 jovens que preparava o que parecia ser um trabalho de escola, ficou bastante atento à nossa movimentação pelos corredores da biblioteca. Quando terminámos, deixámos com eles quatro autocolantes⁵⁶ do projecto e agradecemos, com gestos de mãos e murmúrios, por não nos terem denunciado à funcionária do andar.

⁵⁵ “**conto-do-vigário**: *s. m.* 1. História complicada, invenção contada a incautos pelo vigarista para apanhar dinheiro. 2. Logro, vigarice.” (“conto do vigário”, in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [Online]*, 2009, [http://www.priberam.pt/dlpo/dlpo.aspx?pal=conto do vigário](http://www.priberam.pt/dlpo/dlpo.aspx?pal=conto%20do%20vigario) [acedido em 26 de Novembro de 2009].)

⁵⁶ Foi a única referência ao projecto que realizámos durante a acção. As acções não são o momento certo para divulgar o projecto nem a melhor hora de colar *stickers* por aí.

Antes de sairmos, deixámos os dois tabuleiros que serviam de caixas para as peças de xadrez debaixo das mesas de estudo, um em cada andar. No andar da secção de adultos, o tabuleiro fazia-se acompanhar por um peão branco⁵⁷.

Durante o registo, procurámos captar a disposição das peças pela biblioteca e não o acto específico da sua colocação pelo espaço. Por esta razão, não há poses para a câmara com um peão na mão, nem nada que se pareça. Um dos objectivos da acção, e o registo tenta explicitar isso, é tentar transformar, de maneira subtil, os dois andares da biblioteca em portais para o Outro Lado do Espelho, em verdadeiros espaços privilegiados para se ter acesso àquele lugar. As peças, dispostas daquele modo específico, têm dois papéis: primeiro, funcionam como chamarizes, uma vez que estão em maior quantidade nas proximidades dos livros e se espalham pela biblioteca inteira, como que se as peças assumissem o papel de tentáculos estendidos por todas as prateleiras de ambos os andares; segundo, os dois exércitos, vermelho e branco, protegem e defendem essas entradas, actuando como guardiães do Outro Lado do Espelho.

Outro ponto importante que ultrapassa o registo é a tentativa de acompanhar o percurso ou os movimentos que as peças farão, ao longo do tempo, pelo espaço da biblioteca. Não na tentativa de se prever nem de se registar fielmente quantas peças foram para o caixote do lixo ou quanto tempo a instalação durou, mas sim na tentativa de observar, sem procurar interferir directamente, que peças terão chamado mais a atenção e que movimentos terão feito entre as prateleiras. (Algum xeque-mate? quantos roques?)

No dia seguinte à instalação, voltei à biblioteca uma hora antes do fecho, para ver o que tinha acontecido com as peças. Os dois tabuleiros foram recolhidos e estavam fechados em cima da mesa da funcionária do andar dos adultos. Numa rápida caminhada entre as prateleiras, foi possível observar que uma grande parte das peças ainda estava nos seus lugares. Tudo indica que a instalação tende a durar, ainda, mais algum tempo.

3.2.3 "Os versos que vou recitar foram escritos exclusivamente para o teu deleite"

Um dia, durante um passeio pela Vera-Cruz à procura de encontros pela freguesia, tive o prazer de passar pelo largo da Apresentação em meio a mais uma apresentação do senhor Artur Matos que, do alto da janela de casa, cantava e tocava sem parar músicas "pimba".

Parei para ouvir.

E imediatamente o acontecimento me lembrou a personagem Humpty-Dumpty, que, também do alto, recita poemas e enigmas para Alice. Versos que, como ele diz para a menina, "foram escritos exclusivamente para o teu deleite" (CARROLL 2000:241).

⁵⁷ Peão branco idêntico ao que o leitor recebeu na sua caixa.

Foi realizada uma entrevista com o senhor Artur, gravada em vídeo. Na captura das imagens e na edição da apresentação, procurei usar a menor quantidade de “maquilhagem” que consegui. Toda a iluminação utilizada é a que já existe na casa do senhor Artur e com a qual ele usualmente canta. O som capturado não recebeu tratamento nenhum (o que pode ser facilmente notado no fim do vídeo, quando o *feedback* começa a ficar insuportável, provocando algumas pequenas caretas no rosto do artista). Do que foi capturado, apenas a ordem foi alterada na edição, de maneira a que as respostas do senhor Artur ficassem intercaladas por trechos musicais.

3.2.3.1 Plano de Acção

Onde

Largo de Nossa Senhora da Apresentação, ao lado da Igreja Matriz da Vera-Cruz⁵⁸

Quando

12 de Novembro de 2009

Trecho do livro

pág. 240, 241, 242, 243 e 244

(...)

- Bem, já que falamos de poesia... - disse Humpty [sic] Dumpty, estendendo uma das suas enormes mãos. – Eu cá, quando toca à poesia, sou um ás a recitar.

- Oh, não será necessário! – apressou-se Alice a dizer, esperando impedi-lo de começar.

- Os versos que vou recitar foram escritos exclusivamente para teu deleite – continuou ele, ignorando o comentário da menina.

Alice achou que, sendo assim, tinha *mesmo* de ouvir, pelo que se sentou e disse tristemente: - Muito Obrigada.

- “*No Inverno, quando cai a neve,
Canto pra ti esta canção breve*”

só que eu não canto – explicou ele.

- Bem vejo que não – retorquiu Alice.

- Se consegues ver se eu estou ou não a cantar, tens uma vista muito apurada – disse Humpty Dumpty, todo empertigado. Alice não respondeu.

- “*Na primavera, quando o verde vier,*

⁵⁸ “Matriz da Vera-Cruz, o edifício de estilo Maneirista e decoração Barroca foi construído em 1606.” (Câmara Municipal de Aveiro. [2004] *Roteiro Aveiro*. Aveiro: Câmara Municipal de Aveiro.)

Tentarei explicar-te o que quer dizer.”

- Muito obrigada – disse Alice.

*- “No Verão, quando o tempo é comprido,
Talvez lhe entendas o sentido;*

*No Outono, estação cruel,
Escreve-a a tinta num papel”*

- Assim farei, se ainda me conseguir lembrar – disse Alice.

- Não precisas de estar sempre a fazer comentários desses – censurou Humpty Dumpty. São uma tolice e cortam-me a inspiração.

*Mandei aos peixinhos um recado
Dizendo: ‘Farei isto do meu agrado’;*

*Mas os peixinhos do mar
Mandaram uma resposta invulgar.*

*E a resposta deles foi isto:
‘Não podemos, Senhor, visto...’”*

- Acho que não estou a compreender muito bem – disse Alice.
- Para frente já é mais fácil.

*“Mandei-lhes de novo dizer:
‘Será melhor obedecer’*

*Responderam em tom mordaz:
‘Mostre lá do que é capaz’-*

*Cansei-me de o repetir;
Eles não me quiseram ouvir.*

*Peguei numa chaleira nova,
E resolvi pô-la à prova.*

*Com o coração a pular,
Meti a chaleira a chiar,*

*Depois alguém me veio prevenir:
Os peixinhos já estão a dormir.*

- Tens de os acordar novamente –
- disse-lhe eu muito claramente.

Disse-lhe eu num tom decidido;

Aliás, gritei-lhe ao ouvido.

Humpty Dumpty ergueu a voz quase num grito ao declamar estes versos, e Alice pensou, estremecendo: “Eu cá é que não era o mensageiro *nem* que me pagassem!”

*Mas ele arredou-se num salto;
Disse: - Escusas de gritar tão alto.*

*Mas ele deu um salto de espanto;
Disse: - Eu ia acordá-los, contanto...*

*Tirei um saca-rolhas da estante;
Fui acordá-los num instante.*

*E quando à porta cheguei,
Bati e gritei, bati e puxei.*

*E porque a porta não cedia
Tentei a maçaneta, todavia...*

Fez-se um longo silêncio.

- É tudo? – perguntou Alice timidamente.

- É tudo – confirmou Humpty Dumpty. – Adeus.

Descrição resumida da acção

Artur Matos - o “Homem Orquestra”, nos dias de bom tempo, tem o costume de se colocar numa janela do segundo andar da sua casa para cantar e tocar para as pessoas que passam pelo largo da Igreja Matriz da Vera-Cruz, dedicada à Nossa Senhora da Apresentação.



Figura 3.5: A janela de onde canta o senhor Artur Matos, com as bandeiras penduradas e os bonecos à mostra.

A acção consiste em entrar em contacto com o senhor Artur Matos e entrevistá-lo, de maneira a perceber as razões pelas quais ele, do alto, canta poemas para a Vera-Cruz.

Equipamentos Necessários

Telemóvel para contacto

Número do telefone do senhor Artur Matos

Câmara de filmagem

3.2.3.2 Relato

Durante um passeio pela Vera-Cruz no mês de Maio do ano corrente, encontrei um *flyer* jogado no chão do largo da Apresentação que anunciava um artista chamado Artur Matos, o “Homem Orquestra”, acordeonista autodidacta, que oferecia seus serviços para casamentos, baptizados, convívios e arraiais.

Perguntei-me se aquele Artur Matos seria o mesmo senhor que canta da janela de casa, no tal Largo da Apresentação. Dobrei e guardei o *flyer* na mochila para poder confirmar se era mesmo ele e tentar conseguir, depois, uma entrevista.

No início de Novembro, voltei ao Largo da Apresentação à procura do “Homem Orquestra”. Era um dia de muita chuva e a janela onde o suposto senhor Artur Matos costumava cantar estava fechada. Fui a uma vizinha que trabalha com arranjos de roupa, bem em frente da Igreja, a dona Amélia⁵⁹. Ela confirmou, depois de ver o *flyer*, que aquela pessoa que cantava dali da janela era, sim, o senhor Artur Matos. Perguntei-lhe se ele ainda cantava da janela. Dona Amélia, nitidamente desgostosa, disse que “infelizmente não... Parece que o padre pediu que ele parasse de cantar,

⁵⁹ Lembrei-me, como não poderia deixar de ser, do grande sucesso de Ataulpho Alves e Mário Lago: “Ai, meu Deus, que saudade da Amélia/Aquilo sim é que era mulher...”

para não atrapalhar mais as missas...”. Agradei muito a simpatia e disse-lhe que em breve entraria em contacto com o senhor Artur.

Deixei a retrosaria e telefonei para o contacto que aparecia no *flyer*. Naquele dia não me podia receber: estava em Coimbra e voltaria para casa muito tarde. Mesmo assim confirmou, aparentemente desconfiado⁶⁰, a entrevista para o dia seguinte.

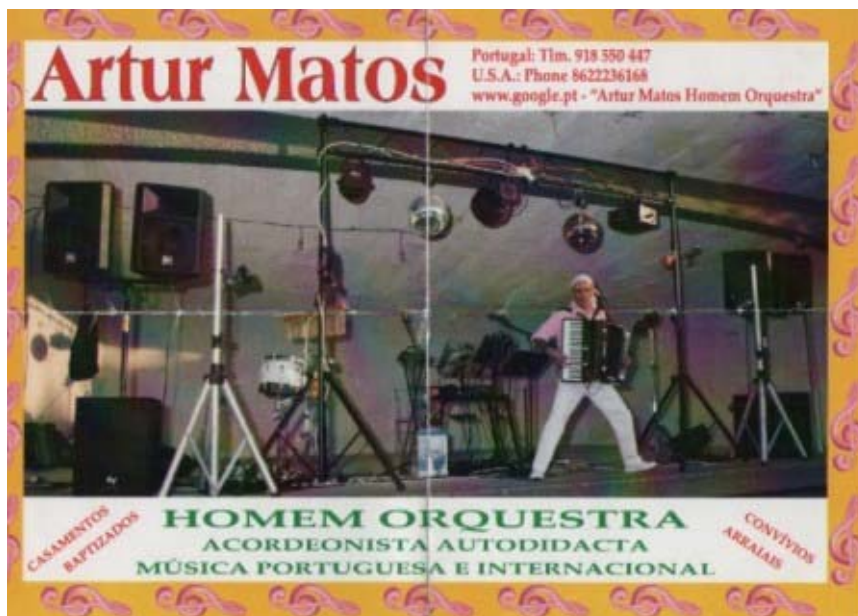


Figura 3.6: *Flyer do “Homem Orquestra”*.

No dia seguinte, encontrei-me com ele à porta de casa, na hora combinada. Pousei o casaco e o chapéu-de-chuva na entrada e, antes de irmos para a sala de música onde o senhor Artur canta, fomos para a sala da casa. Logo no início da conversa, pediu-me para voltar a explicar o motivo daquela entrevista e pediu-me também um documento que comprovasse que eu era mesmo aluno da universidade. Apresentei o cartão de estudante, expliquei-lhe o projecto e salientei a importância da entrevista dele para a pesquisa. Tudo entendido, fomos para a sala de música.

Na pequena sala, estava todo o equipamento usado nas apresentações musicais. O jogo de luzes, as potentes colunas, o acordeão, o teclado e os monitores. Além disso, embelezando o espaço, também estavam as bandeiras e os bonecos⁶¹. Precisou de algum tempo para “afinar” os instrumentos. Quando tudo estava pronto, liguei a câmara e pedi que ele estivesse à vontade, que cantasse as músicas de que mais gostasse, ainda que com as janelas fechadas, à conta da chuva que não queria parar.

⁶⁰ Essa desconfiança foi confirmada no dia seguinte, quando me disse pensar que se tratava de uma “brincadeira de algum engraçadinho esse negócio de entrevista...”

⁶¹ Enquanto se preparava, perguntei se os desenhos dos bonecos eram feitos por ele. Para minha surpresa, disse-me que encontrou os desenhos num caixote de lixo ali perto e que o trabalho que tinha era de retirá-los do lixo, levá-los para casa e colori-los.

Depois da cantoria, foi a entrevista. No total, recolhi quase uma hora de imagens, editadas na pequena peça que se segue. Neste pequeno vídeo mostro trechos das canções e o conteúdo completo da entrevista⁶².

No fim do encontro, depois de muito lhe agradecer, prometi gravar num DVD as imagens recolhidas naquele dia. O senhor Artur Matos, o “Homem Orquestra”, não se despediu sem antes me pedir ajuda para divulgar o seu trabalho: “Sabe n'é?... as coisas andam difíceis... Se aparecer alguma festa, dos seus amigos ou coisa assim, não se esqueça de me chamar para tocar, ‘tá bem?’”

3.3 Planeadas

Somam-se às acções realizadas aquelas que foram planeadas e ficaram suspensas em diferentes pontos de finalização até serem postas em prática. Nesta secção, serão apresentados os planos de acção de “14 pares de agulhas”, “o cavaleiro vestido de papel”, “o jardim das flores vivas⁶³” e “Snowdrop e Kitty”, acompanhados por um pequeno comentário com as expectativas, os problemas e as etapas de cada uma das acções.

3.3.1 14 pares de agulhas

A Ria, de importância tão marcante para a cidade, marca também o limite sul da Vera-Cruz. E é, portanto, na Ria que se realizará esta acção.



Figura 3.7: “Piloto” do Moliceiro que trouxe a Rainha D. Maria II à Aveiro.

⁶² No DVD que acompanha a caixa deste trabalho está a peça editada com o senhor Artur Matos. Insira o disco num leitor de DVD e seleccione o vídeo 2 para poder assisti-la.

⁶³ O guião da conversa entre as flores acompanha o plano de acção deste projecto.

Durante o verão, os trabalhadores do moliceiro (Figura 3.7) fazem passeios, saindo do lugar em frente à região de turismo de meia em meia hora. Na época baixa, só são realizadas as viagens com hora marcada ou as que se justificam com um grupo suficientemente grande para um barco. O estado do tempo influencia enormemente a realização desta acção: com chuva não há passeio.

Todas as vezes que esta acção ia ser levada a cabo, acabou por ser adiada por causa do mau tempo. Isto não quer dizer que chova sem parar em Aveiro, mas nos vários dias em que eu tinha o meu tricô “afiado”, a bolsa com os equipamentos para o registo preparada e os meus “ajudantes” avisados para estarem presentes, choveu, choveu, choveu. Esta acção ficou, assim, impossibilitada de acontecer e, por consequência, suspensa.

3.3.1.1 Plano de Acção

Onde

Viagem de moliceiro até São Jacinto

Quando

Na semana de 19 a 25 de Outubro de 2009. A data da intervenção está condicionada à previsão do tempo e só será definida quando o sol resolver aparecer.

Trecho do livro

pág. 222, 223, 224 e 225

(...)

Olhou para a Rainha, que subitamente parecia ter-se embrulhado toda em lã. Esfregou os olhos e tornou a olhar. Não conseguia perceber o que acontecera. Estaria numa loja? E seria *mesmo* uma ovelha que estava sentada atrás do balcão? Por mais que esfregasse os olhos, não conseguia entender. Encontrava-se numa pequena loja sombria, com os cotovelos apoiados no balcão. À sua frente estava uma velha Ovelha, sentada num cadeirão a fazer tricô, e parando de vez em quando para olhar para ela através de uns óculos muito grandes.

- O que é que tu queres comprar? – perguntou finalmente a Ovelha, levantando os olhos do tricô.

Ainda não sei – disse ela, num tom de voz muito meigo. – Primeiro gostava de olhar à volta a ver o que é que há, se não se importa.

- Podes ver à tua frente e dos lados, se quiseres. Mas não podes olhar a *toda* à volta, a não ser que tenhas olhos na parte de trás da cabeça.

Mas, realmente, Alice *não* os tinha, por isso contentou-se em dar meia volta, olhando para as prateleiras uma de cada vez.

Parecia que a loja estava cheia de toda a espécie de coisas, mas o mais esquisito era que, quando ela fixava os olhos numa prateleira, para perceber exactamente o que

continha, essa prateleira em particular estava sempre vazia, embora todas as outras em redor estivessem a abarrotar de mercadorias.

- As coisas aqui mexem-se muito! – queixou-se ela, por fim, depois de ter passado um minuto ou dois perseguindo em vão uma coisa brilhante muito grande, que às vezes parecia uma boneca e outras uma caixa de costura, e encontrava-se sempre na prateleira por cima daquela que observava.

- E esta é a mais irritante de todas. Mas, já sei como a vou apanhar – acrescentou ela, tendo-lhe assomado ao espírito uma ideia repentina. – Vou segui-la até a última prateleira de todas. Com certeza que se acanhará de subir pelo tecto!

Mas até este plano falhou: a “coisa” atravessou o tecto muito calmamente, como se estivesse bastante habituada a fazê-lo.

- És uma menina ou um pião? – perguntou a Ovelha, pegando noutro par de agulhas. – Pões-me tonta a andares assim à roda.

Trabalhava agora com catorze pares de agulhas ao mesmo tempo, e Alice pôs-se a olhar para ela muito espantada.

“Como é que ela *pode* tricotar com tantas agulhas ao mesmo tempo?”, pensou, bastante perplexa. “Parece-se cada vez mais com um porco-espinho!”

- Sabes remar? – perguntou a Ovelha, passando-lhe para a mão um par de agulhas.

- Sim, mais ou menos... mas não na terra... e nunca com agulhas... - começou Alice a dizer, quando de repente as agulhas se transformaram em remos nas suas mãos, e ela achou-se num barquinho, vagando por entre as margens. Por isso, não havia nada a fazer senão desembaraçar-se o melhor que podia.

- Pena! – gritou a Ovelha, pegando noutro par de agulhas.

Descrição resumida da acção

Durante uma viagem de moliceiro, em meio aos turistas que visitam a cidade e aproveitam esse passeio tão característico de Aveiro, retirar da bolsa o par de agulhas e o novelo de lã vermelho, e começar a tricotar. Finalizar a performance somente com o fim do passeio.

Equipamentos necessários

Novelo de tricô vermelho⁶⁴

Par de agulhas de tricô número 5

Bolsa

Bilhete do passeio de moliceiro

Câmara fotográfica

Câmara de filmagem

3.3.2 o cavalheiro vestido de papel

A Estação de Comboios, construída ao lado da antiga Estação de Caminhos-de-Ferro⁶⁵ é parte importante da organização espacial da cidade de Aveiro. “Revestido

⁶⁴ Na caixa, segue um kit de agulhas número 3 e um pequeno novelo de lã retirado daquele que utilizarei durante a performance. Se quiser/souber, pode experimentar tricotar alguma coisa para se proteger desse Outono tão frio.

de um grande número de painéis de azulejo da Fábrica da Fonte Nova (1916), reproduzindo motivos regionais, este belo e luminoso edifício possui o mais importante conjunto de azulejaria exterior de Aveiro.” (DIAS 1997:11)

Num vagão escolhido ao acaso, de algum dos comboios que partem para norte, serão colocados bonecos feitos de papel⁶⁶. Em cada dois bancos um boneco, de maneira a que eles possam acompanhar as Alices que partem de Aveiro.

3.3.2.1 Plano de Acção

Onde

Comboio Urbano que se dirija ao Porto

Quando

Sem data prevista

Trecho do livro

págs. 186, 187 e 188

(...)

- Durante todo esse tempo, o Revisor estivera a examiná-la, primeiro por um telescópio, depois por um microscópio, e finalmente por um binóculo de ópera. Por fim, disse:

- Estás a viajar na direcção contrária. – E, fechando a janela, foi-se embora.

- Uma criança tão pequena devia saber a direcção por onde ir, nem que não soubesse o próprio nome! – comentou o cavalheiro sentado à frente dela (estava todo vestido de papel branco).

Um Bode, sentado ao lado do cavalheiro de branco, fechou os olhos e disse em voz alta: - Ela devia saber ao menos a direcção da bilheteira, nem que não soubesse o abecedário!

Ao lado do Bode, sentava-se um Escaravelho (toda a carruagem estava cheia de passageiros muito esquisitos), e, visto que parecia existir uma regra de falar um de cada vez, este alvitrou:

- Ela terá de ser devolvida com a bagagem!

Alice não conseguia vez quem é que estava sentado ao lado do Escaravelho, mas a seguir ouviu-se uma espécie de urro:

- Vamos mudar de máquinas... - e esta voz calou-se de repente por se ter engasgado.

“Parece um burro a zurrar”, pensou Alice com os seus botões. E uma vozinha muito baixa disse-lhe ao ouvido: - podias inventar um trocadilho assim: com o urro do burro a zurrar.

⁶⁵ “Edifício construído durante a 1ª Guerra Mundial. Azulejos da Fábrica de Louças da Fonte Nova.” (Câmara Municipal de Aveiro. [2004] *Roteiro Aveiro*. Aveiro: Câmara Municipal de Aveiro.)

⁶⁶ Como o que veio na caixa do trabalho. Caso queira aprender a fazer, visite o “Baú da Alice” e aceda ao [link](#) “Guia rápida para dobrar figuras humanas em papel”. Nele há um “passo a passo” para esta dobradura.

Depois, uma voz muito suave ao fundo disse: - Se é uma menina prendada deviam mandá-la de presente numa encomenda, sabem...

E outras vozes ("Deve haver imensa gente nesta carruagem!", pensou Alice):

- Deviam mandá-la pelo correio, embora precisasse de selo.
- Mas não vêes que não é? Deviam era mandá-la num telegrama.
- O melhor é ela puxar o comboio durante o resto do caminho.

E assim por diante.

Mas o cavalheiro vestido de papel inclinou-se para a frente e sussurrou-lhe ao ouvido:

- Não liguês ao que eles todos dizem, minha querida, mas compra um bilhete de ida e volta de cada vez que o comboio parar.

Descrição resumida da acção

Durante uma viagem para o Porto serão espalhados pelas cadeiras do comboio pequenas dobragens de papel em forma de homem, de tal modo que cada pessoa sentada na carruagem escolhida fique ao lado de um desses homens de papel.

Assim como Alice segue para norte, de comboio, no tabuleiro de Outro Lado do Espelho, muitas outras Alices terão a oportunidade de viajar para norte ao lado do cavalheiro vestido de papel.

Equipamentos necessários

Sacola com os bonecos
Bilhete do urbano para o Porto
Câmara fotográfica
Câmara de filmagem

3.3.3 o jardim das flores vivas

Todo o sistema é organizado no lugar da exposição de modo a passar quase completamente despercebido. Nenhuma referência externa é feita nas proximidades do canteiro, o que faz com que apenas os mais atentos aos pequenos detalhes, aos pequenos sons que destoam dos barulhos da cidade, possam, como Alice, ouvir a conversa das flores.

Que som tem a voz de um Lírio? E a voz de uma Rosa, soa a que? Procurei não rever, na altura da gravação da conversa, o filme da Disney, para não me deixar influenciar pela fala e, mais do que isso, pelo jeito de falar das personagens da animação. As vozes acabaram por nascer da conversa com os actores-amigos convidados a participarem na acção. Procurou dar-se alguma ênfase às palavras que apareciam em itálico no texto e foram também exploradas diferentes modulações da voz. Um exemplo disto é o facto de ter sido uma voz feminina a representar a voz do Lírio.

A conversa entre as flores foi montada a partir de trechos da conversa que Alice tem com as flores no Jardim das Flores Vivas. Não deve ter, mesmo para o locutor mais paciente e atento, um sentido muito claro. As falas de Alice foram retiradas e apenas ficaram as deixas das flores.

3.3.3.1 Plano de Acção

Onde

Rotunda do Fórum

Quando

Sem data prevista

Trecho do livro

pág. 171 e 172

(...)

- Ó Lírio! – disse Alice, dirigindo-se a uma flor que oscilava graciosamente ao vento. Quem me dera que falasses!

- Nós *podemos* falar quando há alguém com quem valha a pena conversar – informou o Lírio.

Alice ficou tão espantada que durante um minuto nem sequer conseguiu articular palavra: aquilo cortou-lhe a respiração. Por fim, visto que o Lírio não fazia mais nada senão continuar a abanar-se, ela tornou a fala, numa voz tímida que era quase um sussurro.

- E *todas* as flores podem falar?

- Tão bem como *tu* – respondeu o Lírio. E muito mais alto.

- Mas não é educado sermos nós a iniciar a conversa, sabes? – disse a Rosa. – E eu estava mesmo a pensar quando é que tu falavas! Disse cá pra mim, “Pela cara dela, deve ter *algum* juízo, embora não seja lá muito inteligente!” Apesar de tudo, tens boa cor, e isso favorece-te.

- A mim não me importa a cor – comentou o Lírio. – Mas até acho que ela seria apresentável se tivesse as pétalas mais encaracoladas.

Alice não gostava que a criticassem, pelo que começou a fazer perguntas:

- Às vezes não têm medo de estarem aqui plantadas, sem ninguém que tome conta de vocês?

- Temos a árvore no meio – disse a Rosa. Para que é que achas que serve?

- Mas o que é que ela fazia se viesse alguém fazer-vos mal? – perguntou Alice.

- Arvorava – disse a Rosa.

E dava-lhes uma galheta! – gritou a Margarida. – É por isso que os seus ramos se chamam galhos!

- Não sabias *disso*? – guinchou outra Margarida. E então começaram todas numa grande gritaria, até encherem o ar com as suas vozinhas esganiçadas.

- Calem-se já todas! – berrou o Lírio, agitando-se violentamente e tremendo com a excitação.

- Elas sabem que eu não consigo chegar-lhes! – desabafou ele, curvando a cabeça latejante na direcção de Alice. – Caso contrário não tinham o atrevimento!

- Não faz mal – disse Alice num tom apaziguador. E, baixando-se para as margaridas que voltavam à carga, sussurrou: - Se não se calam imediatamente, colho-vos a todas!

Fez-se logo um silêncio, e várias das margaridas amarelas ficaram brancas de pavor.

- É assim mesmo! – aprovou o Lírio. – As margaridas são as piores. Mal uma abre a boca, começam logo todas a falar. E ouvi-las todas juntas é o suficiente para fazer qualquer um murchar!

- Como é que sabes falar tão bem? – inquiriu Alice, na esperança de que o lírio ficasse bem disposto com um elogio. – Já estive em muitos jardins, mas nenhuma das flores sabia falar.

- Toca com a mão no chão e sente lá – disse o Lírio. – Vais então perceber porquê.

Alice obedeceu.

- É muito duro – disse ela. – Mas não percebo o que é que isso tem a ver.

- Na maioria dos jardins, acamam uma terra muito macia e as flores estão sempre a dormir – disse Alice⁶⁷.

Parecia uma óptima razão, e Alice ficou muito satisfeita por saber.

- Nunca tinha pensado nisso antes! – disse ela.

- Cá a *mim* parece-me que tu *nunca* pensas – declarou a Rosa, num tom muito severo.

- Nunca vi ninguém com um ar tão estúpido – corroborou uma Violeta tão de repente que Alice deu um pulo de susto, já que ainda não a tinha ouvido falar.

Descrição resumida da acção

A instalação é montada no único canteiro de flores quebrado existente na rotunda do Fórum, região sobre o braço da Ria que divide as freguesias da Glória e da Vera-Cruz. Faz uso de equipamentos facilmente encontrados em lojas de electrónica e é pensada

⁶⁷ É perceptível que esta frase não faz o menor sentido. O mesmo erro de tradução encontra-se na edição que acompanha este trabalho. Na edição do livro de 1993 da “Folio Society” o mesmo trecho aparece da seguinte forma:

‘How is it you can talk so nicely?’ Alice said, hoping to get it into a better temper by a compliment. ‘I’ve been in many gardens before, but none of the flowers could talk.’

‘Put your hand down, and feel the ground,’ said the Tiger-lily. ‘Then you’ll know why.’

Alice did so. ‘It’s very hard,’ she said, ‘but I don’t see what that has to do with it.’

‘In most gardens,’ the Tiger-lily said, ‘they make the beds too soft – so that the flowers are always asleep.’ (CARROLL 1993:21)

de maneira a interagir com as pessoas que atravessam aquele caminho a pé. O sistema é composto por painéis solares, colunas de computador, um *mp3-player* e um sonar. Toda a parte electrónica é enterrada no canteiro das flores. O sonar é direccionado para a área por onde passam as pessoas, enquanto as colunas e os painéis solares ficam voltados para cima.

Quando o sonar detectar algum movimento a uma distância inferior a 5 metros, a coluna começará a emitir uma gravação que reproduz as deixas das flores falantes que Alice encontra no Outro Lado do Espelho. Quanto maior for a proximidade da pessoa em relação ao canteiro, mais alto será o volume da conversa. A distância entre os passantes e a instalação agirá como o *dial* de volume do som que sai das flores. Quanto maior o interesse e a disponibilidade dos pedestre pelo trabalho, mais claro ele se mostra e mais nítida fica a conversa.

Equipamentos necessários

Painéis solares

Cabos

Colunas de computador

Mp3-player

Sonar

Pilhas recarregáveis

Caixa plástica para proteger os equipamentos

Ferramentas de jardinagem

Equipamento de solda eléctrica

3.3.3.2 Guião da conversa entre as flores

Antes de continuar a leitura, introduza num leitor o CD que acompanha este texto, para poder seguir a gravação da conversa junto com a leitura do guião. Como poderá ver, o guião aqui apresentado traz as considerações e comentários realizados pela equipa durante a preparação da gravação e alguns indícios da intenção que se queria dar a cada fala:

LÍRIO

“Nós *podemos* falar quando há alguém com quem valha a pena conversar”

ROSA

“E eu estava mesmo a pensar quando é que tu falavas! Disse cá para mim, 'Pela cara dela, deve ter *algum* juízo, embora não seja lá muito inteligente!' Apesar de tudo, tens boa cor, e isso favorece-te.”

LÍRIO

“A mim não me importa a cor – Mas até acho que ela seria apresentável se tivesse as pétalas mais encaracoladas.”

(silêncio...)

ROSA

“Temos a árvore a meio – Para que é que achas que serve? [como se chamasse o interlocutor de retardado mental]

(silêncio...)

“Arvorava.” [como se dissesse a coisa mais clara do mundo]

MARGARIDA 1

“E dava-lhes uma galheta! [a gritar] É por isso que seus ramos se chamam galhos!”

MARGARIDA 2

“Não sabias *disso*? [a guinchar]”

[TODAS JUNTAS NUMA GRANDE DISCUSSÃO]

LÍRIO

“Calem-se já todas!” [berrar agitado, cheio de excitação]

“Elas sabem que eu não consigo chegar-lhes!” [respiração funda de quem perdeu as estribeiras] “Caso contrário não tinham o atrevimento!”

(...) [a respiração do LÍRIO desafoga enquanto ele contempla o silêncio]

“É assim mesmo! As margaridas são as piores. Mal uma abre a boca, começam logo todas a falar. E ouvi-las todas juntas é o suficiente para fazer qualquer murchar!”

VIOLETA

“Nunca vi ninguém com um ar tão estúpido...”

3.3.4 Snowdrop e Kitty

No começo, a Mya (“- Qual o nome da gatinha? Perguntei. – Bem, ela não tem lá um nome oficial, mas, por enquanto, vamo-la chamando de Mya, M-Y-A, porque ela não mia. É Mya porque não mia. Disse-me o dono.”) parecia muito pouco interessada no novelo de lã vermelha. O interesse só apareceu quando retirámos do chão todos os outros brinquedos dela, de forma a que a bola de lã fosse a única coisa com a qual ela pudesse brincar.



Figura 3.8: Mya na brincadeira com o novelo de lã.

A Mya é outra daquelas felizes coincidências que surgiram ao longo deste trabalho. Uma gata cinza (preto da Kitty + branco da Snowdrop) sobreviveu por um triz a um potencial extermínio em plena Vera-Cruz. Por sorte, o dono da Mya é meu conhecido e ela passou, de imediato, a fazer parte dos planos de acção deste trabalho.

Depois da sessão de fotos, precisámos de voltar a espalhar os brinquedos da Mya pela sala para que ela largasse o novelo.

3.3.3.1 Plano de Acção

Onde

Terreno baldio da Vera-Cruz

Quando

Sem data prevista

Trecho do livro

pág. 153 e 154

(...)

O que é certo é que a gatinha *branca* não teve nada a ver com aquilo – foi tudo por culpa da gatinha preta. Porque há um quarto de hora que a gata velha estava a lavar o focinho da gatinha branca⁶⁸ (o que esta suportava com paciência exemplar, dadas as circunstâncias), e, como vêem, era impossível ela ter-se metido ao barulho.

Dinah costumava lavar os focinhos das suas filhas deste modo: começava por segurar nas pobrezinhas por uma orelha e uma pata, e com a outra pata esfregava-lhes o focinho todo, a contrapelo, começando pelo narizito. E ainda agora, como eu disse, ocupava-se ela da gatinha branca, que estava deitada muito quieta, tentando ronronar de satisfação (achando, com certeza, que tudo aquilo era para o seu bem).

Mas a gatinha preta já se tinha despachado muito mais cedo e, por isso, enquanto Alice estava aninhada a um canto da grande poltrona, meio falando consigo mesma e meio adormecida, a traquinas divertira-se imenso com o novelo de lã que a menina estivera a tentar enrolar. E fizera-o rolar tantas vezes para cima e para baixo que ela se tinha desfeito todo outra vez, e ali estava, espalhado pelo tapete da lareira, enredado em nós, com a gatinha no meio a correr atrás da própria cauda.

- Oh, gatinha travessa! – gritou Alice, pegando na bichana e dando-lhe um beijinho para a fazer perceber que estava desgraçada. – Francamente, a Dinah devia-te ter dado mais educação! *Devias* pois, Dinah, bem sabes que devias! – acrescentou ela, lançando à velha gata um olhar de censura, e falando no tom mais zangado que conseguia. E depois refastelou-se outra vez na poltrona, levando consigo a gatinha e o novelo, e recomeçou a enrolar a lã. Mas não trabalhava muito depressa, visto estar sempre a falar, às vezes com a gatinha e outras consigo própria. Kitty sentou-se muito compenetrada no joelho da menina, fingindo observar Alice a enrolar a lã, e de vez em quando estendendo uma pata e tocando suavemente no novelo, como se quisesse mostrar que gostaria muito de ajudá-la se pudesse.

⁶⁸ Cujo nome é Snowdrop. “- Snowdrop, minha bichaninha! – continuou ela, olhando por cima do ombro para a gatinha branca, que se submetia ainda, muito paciente, à sua higiene.” (CARROLL 2000:304)

Descrição resumida da acção

Um amigo encontrou uma ninhada de gatos sem mãe e cheios de fome, por trás do lugar onde trabalha, na Vera-Cruz. Havia a perspectiva de o dono do terreno matar todos os gatinhos, mas este meu amigo conseguiu, ainda que com alguma dificuldade, casa para todos eles e adoptou um, ou melhor, uma: uma gatinha cinzenta.

O trabalho consiste, pois, em obter fotografias dessa gatinha cinzenta, uma curiosa mistura de Snowdrop e Kitty, a brincar com um novelo de lã dentro de casa. As fotos, depois de impressas e emolduradas, serão dispostas numa parede de algum terreno baldio nas proximidades do lugar onde os gatos foram encontrados.

Equipamentos necessários

Câmara fotográfica

Gata

Novelo de lã

Impressão das fotos

Molduras

Pregos

Martelo

Capítulo 4

Depois-Entretanto

4.1 Game Over?

“Alices: Encontros na Vera-Cruz” conseguiu reunir duas das minhas paixões, o jogo e a cidade. Trabalhando jogo e cidade e tendo como pano de fundo a fantástica história de Carroll, o projecto proporcionou encontros e disponibilizou ferramentas necessárias para serem desenvolvidas novas acções na freguesia.

Soma-se a isso a possibilidade de desenvolver trabalhos práticos relacionados com os que realizei durante os dois anos de Mestrado. De cada uma das disciplinas do curso pesquisei uma referência de algum artista, de algum trabalho diferente, de alguma reflexão interessante. E tudo isso está incluído, pertence e aparece neste texto, desde o seu título à bibliografia utilizada para o seu desenvolvimento.

É importante também tecer um breve comentário sobre as influências das condições meteorológicas no desenvolvimento do projecto. Mais do que realizar um grande número de intervenções, o objectivo é criar as condições necessárias para que outras pessoas possam propor acções e participar no projecto. Mesmo assim, tendo tudo muito bem planeado, sofri, nas acções que propus, com a dificuldade em realizá-las, às custas das condições meteorológicas. Um bom exemplo disso é a tentativa do tricô no moliceiro, que já foi adiada várias vezes por causa das chuvas que insistiram em cair nos dias programados para o passeio pela Ria. Este tipo de contratempo, alheio a qualquer capacidade de organização e planeamento, acabou por ser incorporado como parte do próprio projecto⁶⁹. Assim, no plano de acção do “14 pares de agulhas” é assumido que a data da intervenção está sujeita à previsão do tempo.

O www.alicesnaveracruz.com, criado inicialmente como um exercício auto-impingido de registo e como uma maneira de convidar à participação de pessoas no projecto, teve a sua importância ampliada no decorrer das acções. Mais do que um importante receptáculo dos passos em que cada acção se ia desenrolando, o site converteu-se numa ferramenta de interacção com os jogadores que acompanham as actividades desenvolvidas. Sugestões, críticas e elogios interferiram directamente no caminho que algumas acções tomaram, ao mesmo tempo que, com os novos interlocutores, surgiram novas ideias e sugestões, tanto no planeamento como na produção e criação de novas acções.

⁶⁹ “Se não pode vencê-los...”

Além disso, comecei a utilizar o “baú da Alice” como repositório de referências da internet de pesquisas sobre a Alice e sobre o Alices. Foi com as informações que estão presentes no baú que comecei a tricotar e também está lá a sequência de dobraduras para se chegar ao “homem vestido de papel” que acompanha este texto.

Por enquanto, não é uma preocupação que os trabalhos propostos por outras pessoas desenvolvam grandes questões de carácter artístico. Mais importante do que isso, pelo menos para já, é procurar fazer com que esses trabalhos estejam de acordo com as regras estabelecidas pelo projecto e sejam desenvolvidos nos moldes em que o restante foi realizado até agora.

Este trabalho, que nasceu para ser jogado, foi até agora experimentado somente por mim, pelo menos na modalidade de jogador criador de acções. É esta experiência de andar à procura de lugares e pessoas, de desenvolver acções no espaço urbano e de intervir no dia-a-dia da freguesia com instalações e performances que este trabalho teórico procurou apresentar e divulgar. No entanto, já apareceram interessados em desenvolver intervenções na Vera-Cruz. Além disso, têm surgido a possibilidade de estender esta actuação além das fronteiras da freguesia, da cidade e mesmo do país. Com artistas do Brasil, por exemplo, já se iniciaram conversações para transportar para além-mar futuras acções e futuros encontros de novas e possíveis Alices.

Com este trabalho, a expectativa é que o projecto possa crescer, encontre mais interessados em dele participar e amplie o número de acções pela Vera-Cruz até o 19 de Setembro de 2010, data marcada para o fim das actividades. Quem sabe se nesse período não estará sendo lançada uma versão 2.0 do Alices que envolvesse a cidade inteira?

Outra questão importante, e propositadamente deixada para o final, é o respeito que o projecto sempre procurou ter pela Vera-Cruz e pelos seus moradores. Na colagem, na abordagem às pessoas, nas entrevistas e nas acções. Mesmo na biblioteca, onde estão espalhados cartazes do projecto, as peças foram colocadas de maneira a não atrapalhar a pesquisa dos usuários e não colocar em risco a integridade física de nenhum deles (não há peças dispostas no chão em lugares de passagem e que por ventura facilitassem uma queda, por exemplo).

É preciso andar na cidade para conhecê-la. Por melhores que sejam as descrições, por mais bem realizadas que sejam as fotografias e por mais bonitos que pareçam os guias turísticos, nunca a informação neles presente conseguiria ser mais importante, no desenvolvimento das acções e na experimentação da cidade, que o caminhar, o cheirar, o comer, o ouvir, o ler e o reler a Vera-Cruz.

Como tão bem finaliza o Guia da Vera-Cruz: “E, claro, convém não esquecer fundamentalmente o pormenor, que em Aveiro e na freguesia da Vera Cruz em particular, é rico, variado e fascinante, encontrando-se apenas à espera de ser descoberto por um olhar mais atento e interessado.” (GUIA DA VERA-CRUZ [sem data]:11)

4.2 Amigos Pensados: Alice

No princípio era Alice
e no fim era Alice e

no meio era Alice.

Alice lábil, bonitinha, rápida
como uma parvoíce

de Alice.

Alexandre O'Neill

Bibliografia

Argan, Giulio Carlo (1998). *História da arte como história da cidade*. São Paulo: Martins Fontes.

Auden, W. H. (1962) "Today's 'Wonder-World' Needs Alice" in Phillips, Robert (ed) (1981-1974) *Aspects of Alice – Lewis Carroll's Dreamchild as seen through the Critics' Looking-Glasses 1865-1971*. Great Britain: Penguin Books.

Benjamin, Walter (2000) *Charles Baudelaire – Um Lírico no Auge do Capitalismo*. São Paulo: Editora Brasiliense.

Caillois, Roger (1990) *Os jogos e os homens*. Lisboa: Edições Cotovia.

Calvino, Italo (2008) *As cidades Invisíveis*. Lisboa: Editorial Teorema

Campos, Haroldo de (1977) *A arte no horizonte do provável: e outros ensaios*. São Paulo: Editora Perspectiva.

Carroll, Lewis (1993) *Through the Looking-Glass and what Alice found there*. Londres: The Folio Society.

_____ (2000) *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas e Alice do Outro Lado do Espelho*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.

_____ (2003) *As Sylvie e Bruno*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.

_____ (2007) *Alice do Outro Lado do Espelho*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.

Cortázar, Júlio (2006) *O jogo da amarelinha*. Rio de Janeiro: Editora Perspectiva.

Dias, Diamantino (1997) *Aveiro*. Aveiro: Câmara Municipal de Aveiro.

Eco, Umberto (1989) *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*. Lisboa: Difel.

_____ (2009) *Obra aberta*. Lisboa: Difel.

Eigen, M., Winkler, R. (1989) *O Jogo: as leis naturais que regulam o acaso*. Lisboa: Gradiva.

Engen, Rodney K. (1991) *Sir John Tenniel: Alice's White Knighth*. Cambridge: University Press

Freire, Cristina (2006). *Arte Conceitual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

Funari, Pedro Paulo Abreu (1989). *Cultura popular na antigüidade clássica*. São Paulo: Contexto.

Gitahy, Celso (1991). *O que é graffiti*. São Paulo: Brasiliense.

Huizinga, Johan (2005) *Homo Ludens – o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva.

Livingstone, Ian (1984) *O Calabouço da Morte*. Marques Saraiva Gráficos e Editora: Rio de Janeiro

Lopes, André Quintino (2007) *O essencial é saber ver*. (Monografia apresentada para a obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social) Fortaleza: Universidade Federal do Ceará.

Manson, Michel (2002) *História do Brinquedo e dos Jogos*. Lisboa: Editorial Teorema.

Morgado, P., Filipe, S. (2009) "O testemunho do passar do tempo e do homem no registo arqueológico de Aveiro" in Neves, A., Ferreira, D. B. (coord.) (2009) *História de Aveiro: Sínteses e Perspectivas*. Aveiro: Câmara Municipal de Aveiro

Oliveira Filho, João Vilnei de (2007) *gentilandia.com*. (Monografia apresentada para a obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social) Fortaleza: Universidade Federal do Ceará.

O'Neill, Alexandre (2000) *Poesia Completa*. Lisboa: Assírio e Alvim.

Phillips, Robert (1971) "Foreword" in Phillips, Robert (ed) (1981-1974) *Aspects of Alice – Lewis Carroll's Dreamchild as seen through the Critics' Looking-Glasses 1865-1971*. Middlesex: Penguin Books.

Semedo, Énio (2009) "Para uma geografia de Aveiro" in Neves, A., Ferreira, D. B. (coord.) (2009) *História de Aveiro: Sínteses e Perspectivas*. Aveiro: Câmara Municipal de Aveiro

Sodré, Muniz (1988) *O terreiro e a cidade*. Rio de Janeiro: Vozes

Strong, T.B. (1898) "Lewis Carroll" in Phillips, Robert (ed) (1981-1974) *Aspects of Alice – Lewis Carroll's Dreamchild as seen through the Critics' Looking-Glasses 1865-1971*. Middlesex: Penguin Books.

Taylor, Alexander (1952) "Through the Looking-Glass" in Phillips, Robert (ed) (1981-1974) *Aspects of Alice – Lewis Carroll's Dreamchild as seen through the Critics' Looking-Glasses 1865-1971*. Middlesex: Penguin Books.

Teles, Gilberto Mendonça (1982) *Vanguarda européia e modernismo brasileiro: Apresentação dos principais poemas, prefácios e conferências vanguardistas, de 1857 a 1972*. Rio de Janeiro: Vozes.

Zamboni, Silvio (2001) *A pesquisa em Arte: um paralelo entre arte e ciência*. Campinas: Editora Autores Associados.

Internet

Caminha, Pero Vaz de. *Carta a El Rei D. Manuel*.
<http://www.cce.ufsc.br/~nupill/literatura/carta.html> (acedido em 07 de Novembro de 2009)

"conto do vigário", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [Online], 2009,
[http://www.priberam.pt/dlpo/dlpo.aspx?pal=conto do vigário](http://www.priberam.pt/dlpo/dlpo.aspx?pal=conto%20do%20vig%C3%A1rio) (acedido em 26 de Novembro de 2009).

Culme, John (2004). *FOOTLIGHT NOTES* no. 371.
<http://footlightnotes.tripod.com/20041030home.html> (acedido em 08 de Novembro de 2009)

Maia, Élio Manuel da (2009). *Aveiro 250 anos*.
<http://aveiro250anos.com/cgi-bin/eloja21.exe?myid=cmaveiro&mn=nota&cli=sn&id=8&tpl=abertura> (acedido em 23 de Novembro de 2009)

Universidade de Aveiro. *Apresentação do Mestrado em Criação Artística Contemporânea*. <http://www.ua.pt/ca/PageCourse.aspx?id=100&b=1&p=1> (acedido em 29 de Novembro de 2009)

Documentação diversa

- guias turísticos

Câmara Municipal de Aveiro. (2004) *Roteiro Aveiro*. Aveiro: Câmara Municipal de Aveiro.

Câmara Municipal de Aveiro. (2004) *Mapa Aveiro*. Aveiro: Câmara Municipal de Aveiro.

Guia de Portugal. (1944) *Beira Litoral, Beira Alta e Beira Baixa*. Lisboa: Biblioteca Nacional de Lisboa.

Junta de Freguesia da Vera-Cruz. (sem data) *Guia da Vera-Cruz Aveiro*. 2ª Edição. Porto: Porto de Sempre.

Tavares, D., Tavares, R. (2003) *Mapa de Arquitectura de Aveiro*. Lisboa: Argumentum.

- jornal

Jornal OPOVO, Caderno Vida e Arte. *Versos Apressados*. 27 de Dezembro de 2006. Fortaleza.

- revista

Revista da Folha. *Subversão visual*. 10 de Outubro de 2004, ano 13, nº. 345. São Paulo.